PRÁCTICAS ARTÍSTICAS E INTERNET EN LA ÉPOCA DE LAS REDES SOCIALES

JUAN MARTÍN PRADA

AKAL / ARTE CONTEMPORÁNEO

2.ª EDICIÓN ACTUALIZADA

Juan Martín Prada

PRÁCTICAS ARTÍSTICAS E INTERNET EN LA ÉPOCA DE LAS REDES SOCIALES

akal
ARGENTINA / ESPAÑA / MÉXICO

Prefacio

En este libro abordaremos un análisis de la relación entre arte e Internet a lo largo de la última década. Más concretamente, nuestro campo de estudio será el conformado por todas aquellas manifestaciones artísticas que, o bien han hecho de Internet su contexto de actuación específico, o bien su campo o tema de reflexión principal. No vamos a proponer aquí, por lo tanto, sólo una investigación sobre las nuevas aportaciones del *Internet art* (aunque este conjunto de creaciones asuma, en cualquier caso, la mayor parte de nuestra atención), sino también de todas aquellas que, sin ser propiamente obras «en línea», han tomado Internet como objeto de sus investigaciones.

Aunque a lo largo del libro realizaremos una exégesis de la relación entre arte e Internet desde sus inicios, el contexto histórico en el que primordialmente centraremos este análisis es la llamada «segunda época» de la web, iniciada a principios del siglo xxi. Una fase caracterizada por la generalización ya del uso de conexiones de alta velocidad, pero, sobre todo, por la aparición de nuevas dinámicas multitudinarias de participación e interrelación en torno a una miríada de redes sociales y de nuevas formas de generación de contenidos por parte de los propios internautas, a través de *blog*s y de grandes repositorios colectivos de archivos compartidos por millones de personas diariamente. Una «segunda época» de la web que ha supuesto la consolidación de una serie de estrategias empresariales cuyo modelo de negocio se identificará aquí como la base sobre la que ha tenido lugar la instauración de un complejo e inclusivo «sistema-red». Un periodo en el que también se ha dado por finalizada la *fase desktop* de Internet, en la que el acto de acceder a ella estaba vinculado al empleo de un ordenador emplazado en algún lugar concreto. La aparición de infinidad de dispositivos móviles de envío, recepción y gestión de datos, de medios locativos y de computación ubicua en general, ha hecho posible el desarrollo de un inmenso conjunto de nuevas prácticas sociales y comunicativas que conformarán el ámbito de referencia principal de muchas de las manifestaciones artísticas aquí analizadas.

Todas esas profundas transformaciones que han tenido lugar a lo largo de los últimos diez años, han ido generando un contexto muy diferente al que dio origen a las primeras

propuestas del arte de Internet a principios de la década de los noventa del pasado siglo; manifestaciones artísticas que, no lo olvidemos, surgieron como exploración creativa y experimentación crítica de la propia red y de sus tecnologías. Indudablemente, era necesario continuar reflexionando acerca de la evolución de estas prácticas artísticas en el nuevo contexto, estudiando cómo ahora los artistas se apropian de las redes sociales, plataformas de participación y metaversos como contextos de referencia y actuación, mientras ponen a prueba, una vez más, los potenciales críticos y subjetivizadores del pensamiento propio del arte, exigente siempre de una potente dimensión interpretativa.

No obstante, debemos tener muy en cuenta que muchos de los desarrollos más interesantes de la relación entre arte y conectividad no van a acontecer durante esta década ya sólo en la exploración o investigación creativa de un medio concreto (la red) y de sus tecnologías. Por supuesto, esa exploración de las posibilidades específicas que ofrecía Internet como nuevo medio para la creación artística fue prioritaria en los inicios del *Internet art* (que, no en vano, podríamos caracterizar como la última gran corriente artística del siglo xx definida por el medio del que hacía uso). De hecho, la relevancia del carácter específico del medio o tecnología empleados por el artista es la que justifica, como veremos, el uso de uno u otro de los muchos términos con los que se han identificado las obras en línea a lo largo de estos años, desde los más inclusivos, como *net art* o *Internet art*, hasta los más particulares, como *browser art* o *blog-art*, por ejemplo. Sin embargo, el protagonismo de ese análisis en la obra de muchos artistas ha ido poco a poco diluyéndose con el paso del tiempo. Han ido tomando fuerza otros intereses vinculados, sobre todo, al estudio de las dinámicas sociales y creativas generadas por los usos de las nuevas plataformas y servicios de la web. Por ello, en nuestros días, lo sustancial de la relación entre arte e Internet tiene que ver con una reflexión mucho más amplia que la que protagonizó aquellos primeros momentos. Los nuevos intereses se canalizan ahora a través de todas aquellas propuestas «acerca de» o «sobre» Internet, es decir, cuyo tema u objeto de investigación principal sea cualquier aspecto que tenga que ver, de forma esencial, con ese conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que es Internet, en cualquiera de sus dimensiones, estéticas, técnicas, lingüísticas, económicas, sociales o políticas (e independientemente de que para experimentar esas obras se necesite o no estar conectado a él).

Podríamos afirmar que la fundamentación de la mayor parte de las obras aquí analizadas radica en la hipótesis de que los aspectos alegóricos y subjetivizadores, interpretativos y críticos que son propios de la actividad artística contienen un poderoso potencial para el desarrollo de formas alternativas de experiencia reflexiva acerca de los hábitos y formas predominantes de intercambio lingüístico, colaboración y participación que se dan hoy en la red. Por ello, en este libro se ha querido incidir especialmente en la determinación de los potenciales críticos que son inherentes a la naturaleza interpretativa de las nuevas manifestaciones creativas tanto de la red como acerca de la red; de cuáles pueden ser sus aportaciones en el análisis de los procesos de producción de subjetividad y experiencia que hoy la caracterizan.

Pero éste no es nuestro único objetivo. A un nivel más general, trataremos aquí también de evidenciar las numerosísimas vías abiertas para el desarrollo de nuevas poéticas que el estado de una hiperconectividad generalizada ha hecho posible, epílogos todas, en

cualquier caso, de aquellas primeras indagaciones del arte de Internet de principios de los noventa. Resulta evidente que el enfriamiento de la «euforia» por este tipo de arte que se vivió a mediados de los noventa del pasado siglo no ha hecho más que asentar, en un contexto de producción e interpretación mucho más amplio y exigente, las reflexiones que aquellas pioneras manifestaciones artísticas aportaron en sus inicios, permitiéndoles alcanzar, a lo largo de la última década, su momento de mayor interés y madurez.

* * *

No quisiera terminar esta breve introducción sin agradecer a Anna Maria Guasch, directora de esta colección, el interés y la confianza depositada en este trabajo. A Jesús Espino, subdirector de Ediciones Akal, por todas sus atenciones y por el cuidado de esta edición. A Remedios Zafra, por todo lo vivido y debatido durante todos estos años. También a los autores de las obras que ilustran este texto, así como a todos los que, de una manera u otra, han contribuido a que este libro haya sido posible, especialmente a Jeremy Aynsley y Andrew Loveland en el Royal College of Art de la Universidad de Londres, Ramón Rodríguez en la Universidad de Sevilla, Sadhna Jain en Central Saint Martins College of Art and Design y al equipo de Medialab-Prado en Madrid.

La realización de este libro ha sido en parte posible gracias a dos estancias de investigación financiadas por los proyectos FEM2009-10147 (Ministerio de Ciencia e Innovación) y PR2010-0320 (Ministerio de Educación).

Algunas consideraciones sobre la historia del arte de Internet

Los inicios del *net art*

A mediados de los años noventa del pasado siglo muchos artistas comenzaron a hacer de Internet el ámbito de investigación principal de sus obras y su contexto de actuación específico, considerándolo como un nuevo medio o espacio en el que intervenir y sobre el que reflexionar creativa y críticamente.

Desde entonces hasta hoy, las aportaciones más relevantes de esta nueva corriente artística no se han concentrado sólo en la exploración de las posibilidades estéticas, lingüísticas o interactivas de las tecnologías que conforman o hacen posible el funcionamiento de la red de redes, ni siquiera en lo que ésta permite para el replanteamiento de lo que podemos entender como «arte»; más bien, sus contribuciones de mayor interés han tenido lugar a través de tematizaciones críticas de los principios que determinan los usos dominantes de Internet y de los múltiples procesos y dinámicas de producción de valor, significado y subjetividad que en ella se dan.

Evidentemente, las manifestaciones del arte de Internet no pueden ser conceptualizadas meramente como algo que es «expuesto» o distribuido empleando este medio sino, ante todo, como un conjunto de exploraciones creativas y experimentaciones críticas de la propia red y de sus tecnologías. De hecho, la intención principal de sus propuestas más relevantes ha sido la de promover un pensamiento crítico sobre Internet, acerca de sus códigos (tanto técnicos como culturales), sus usos y las formas en las que éstos se nos imponen, en una clara oposición a lo promovido y generalizado por los intereses económicos y políticos dominantes en ella.

Los primeros artistas en trabajar en el contexto específico de Internet lo consideraron como un auténtico espacio alternativo, autónomo, con una extraordinaria capacidad para contraponerse a las lógicas de las instituciones gestoras del mundo del arte, y como un campo ideal para el desarrollo de una práctica artística radicalmente inmaterial, procesual, colaborativa, más vinculada a la producción de situaciones y procesos comunicativos particulares que a la generación concreta de obras.

Por supuesto, la relación entre arte y medios de telecomunicación contaba con infinidad de antecedentes[1] desde principios del siglo xx. No obstante, fue sobre todo en las décadas de los sesenta y setenta, y con movimientos como Fluxus, el arte postal (o *mail-art*) o algunas vías del arte conceptual, cuando se empezarán a explorar de forma intensiva los caminos en los que la actividad artística podría concretarse en procesos de comunicación dentro de estructuras en red y fuera de los circuitos convencionales del arte. Poco a poco, se irá introduciendo lo que podríamos denominar «el espacio electrónico» en el mundo de la creación contemporánea. Un concepto que, prioritariamente, tenemos que vincular a propuestas de índole relacional. Para Robert Adrian, por ejemplo, quien ya a principios de los ochenta utilizó una red formada por teléfono, fax, televisión de barrido lento (SSTV) y el sistema ARTEX como medio de producción de algunas de sus obras, la dimensión artística «no consistía en crear objetos especiales (obras de arte vía fax, por ejemplo) sino en producir relaciones a través del diálogo»[2]. La pretensión de Adrian era crear «sentido y relaciones especiales entre los participantes», quienes producían así «eventos comunicativos, no obras de arte»[3]. Obviamente, la nueva creación artística que tomará en los años noventa Internet como campo específico para sus intervenciones, retomará muchas de las intenciones de aquellas primeras aventuras en el «espacio electrónico».

También, qué duda cabe, será de enorme importancia en el arranque del *net art* la migración al ámbito de Internet de muchas iniciativas que, aunque concebidas independientemente de él, encontrarán allí su campo de desarrollo más idóneo, así como buena parte de las prácticas artísticas que habían estado vinculadas a tecnologías y medios como los *Bulletin Board Systems* (sistemas de tablón de anuncios electrónicos).

El análisis de la emergencia del arte de Internet no puede ser desvinculado tampoco de la paralela aparición de foros en Internet y de listas de correo como Syndicate[4] (1995), Nettime[5] (1995), Rhizome[6] (1996) o 7-11 (1997), entre otras muchas, que hicieron posible un fértil contexto de interpretación crítica y colectiva sobre la emergente cultura de la red; espacios de interacción comunicativa abiertos a la participación de cualquier persona que rompían las relaciones de transferencia de conocimiento y opinión tradicionales basadas en la dialéctica expertos-audiencias. Un

---

[1] Véase Heidi Grundmann (ed.), *Art + Telecommunication*, Vancouver, Western Front/Viena, BLIX, 1984, y Edith Decker y Peter Weibel (eds.), *Vom Verschwinden der Ferne: Telekommunikation und Kunst*, Colonia, DuMont, 1990. Es de interés también el catálogo de la muestra *Before the Internet: Networks and Art* comisariada por Peter Cortemanche y Candice Hopkins, Western Front Exhibitions, febrero-marzo de 2007, y el libro de Annmarie Chandler y Norie Neumark (eds.), *At a Distance: Precursors to Art and Activism on the Internet*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2005.

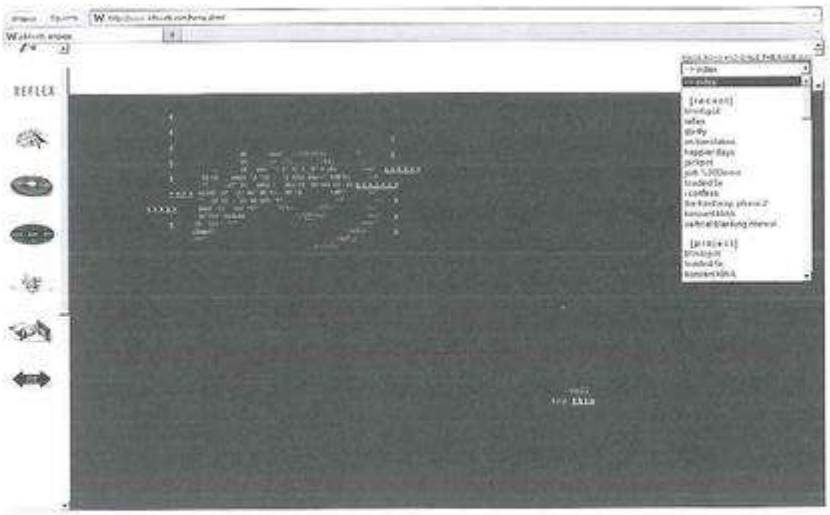
[2] Robert Adrian, citado en Dieter Daniels y Gunther Reisinger (eds.), *Net Pioneers 1.0.*, Berlín, Stenberg Press, 2009, p. 21.

[3] *Ibidem.*

[4] http://www.v2.nl/syndicate/

[5] [http://www.nettime.org/]. Se trata de una lista que muchos han considerado como una reacción contra la llamada «ideología californiana» representada por la revista *Wired*. Véase Richard Barbrook y Andy Cameron, «The Californian Ideology», *Science as Culture* 26, 6 (1996), pp. 44-72 [http://www.alamut.com/subj/ideologies/pessimism/califIdeo_I.html].

[6] http://www.rhizome.org/



1. Página principal de äda'web, 1994.

importantísimo papel desempeñaron también algunas instituciones como la Dia Art Foundation (EEUU), Turbulence (EEUU), Walker Art Center (EEUU), Ars Electronica Center (Austria), ZKM (Alemania), Fondation Cartier (Francia), Stedelijk Museum (Países Bajos) o C3 (Hungría), que actuaron como activos catalizadores en el desarrollo de estas nuevas prácticas artísticas, así como algunos espacios en línea que las daban a conocer: The Thing (1991), äda'web[7] (1994), irational.org[8] (1996), Aleph[9] (1997), etcétera.

Una cuestión de gran interés será la consideración de algunos de estos sitios de interacción comunicativa y debate abierto como obras de arte en sí mismas. Para Wolfgang Staehle, uno de los fundadores de The Thing (creada inicialmente como una red internacional basada en su propio BBS), este tipo de espacios, orientados a la producción de comunidades comunicativas abiertas, podrían ser considerados como la realización de una cierta tipología de «escultura social» en los mismos términos que planteara Joseph Beuys. Asimismo, para Staehle la plataforma The Thing realizaba la idea de Beuys de democracia directa, «de una comunidad política como estructura social»[10]. En definitiva, se trataba de un nuevo intento de ensayar «una forma de expansión del concepto de arte»[11]. De la misma manera, Mark Tribe, cofundador en 1996 de Rhizome, otro de los espacios más determinantes de producción de debate en línea, afirmaba que Rhizome podría ser pensado también «como escultura social»[12] y, como tal, «podría ser visto como

[7] http://adaweb.walkerart.org/

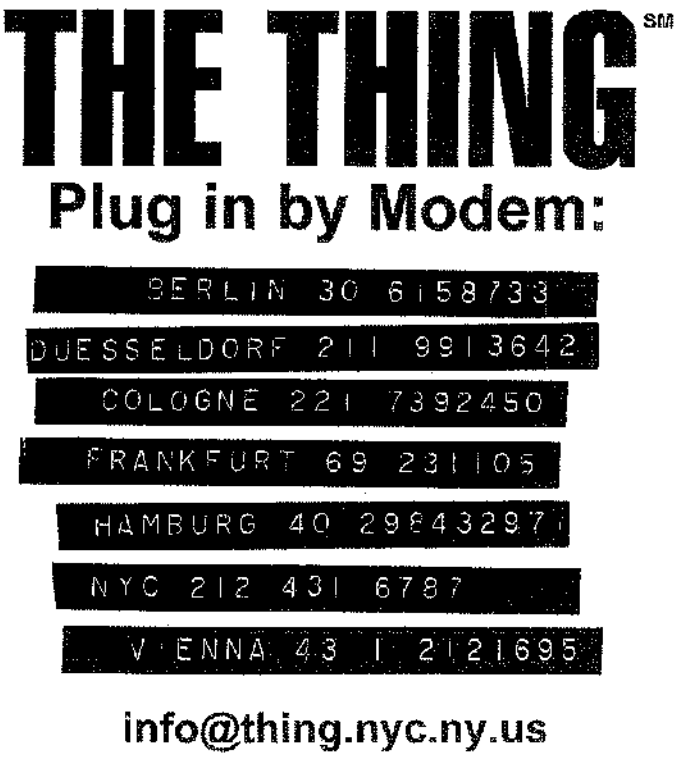
[8] http://www.irational.org/

[9] http://aleph-arts.org/

[10] Wolfgang Staehle, citado por Vera Graf en «Kunst im Informationszeitalter», *Süddeutsche Zeitung*, 22 de marzo de 1994, p. 11.

[11] *Ibidem*.

[12] Mark Tribe, citado en Josephine Bosma, «Constructing Media Spaces», 2004 [http://www.medienkunstnetz.de/themes/public_sphere_s/media_spaces/16/].



2. Anuncio de The Thing, en la revista *Flash Art International* XXVII, 179 (noviembre-diciembre de 1994), p. 42.

una obra de arte»[13]. Tanto The Thing como Rhizome eran comunidades comunicativas abiertas (y a las que Dieter Daniels se refiere con el término *«frameworks»*[14]) caracterizadas primariamente «no por sus tecnologías, sino por una dinámica tecnosocial única hasta entonces»[15].

La más eficaz defensa de estos espacios autónomos (que algunos vincularon decididamente al concepto de T.A.Z o «Zona Temporalmente Autónoma»[16] de Hakim Bey) como ejemplos de «escultura social» sería el concepto de *«metadesign»* propuesto por Gene Youngblood a finales de los ochenta, para quien la única estrategia relevante entonces era «la creación de contexto más que de contenido»[17]. Vincular estos proyectos de producción de comunidad al concepto de «escultura social» suponía, a su vez, la re-

[13] *Ibidem.*

[14] Véase Dieter Daniels «Reverse Engineering Modernism with the last Avant-Garde», en Dieter Daniels y Gunther Reisinger (eds.), *Net Pioneers 1.0.*, cit.

[15] *Ibidem.*

[16] Hakim Bey, *T.A.Z. The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, Nueva York, Autonomedia, 1991.

[17] Gene Youngblood, «Metadesign: Towards a Postmodernism of Reconstruction», *Ars Electronica Archive*, 1986 [http://90.146.8.18/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=9210].

cuperación de uno de los sueños programáticos de las vanguardias, siempre insatisfecho: el de las comunidades de productores de medios propuesto por Bertolt Brecht, un programa que, como veremos, será una referencia continua durante el desarrollo de toda la historia del *net art* hasta nuestros días.

Las diatribas terminológicas

Paralelamente a la aparición de las primeras manifestaciones artísticas de Internet fueron creándose una infinidad de términos, acuñados tanto por los propios artistas como por la crítica internacional, para identificar estas emergentes experimentaciones creativas: *online art*, *net.art*, *net art* (sin punto), *net-art*, *Net-based art*, *Internet art*, *Internet based art*, *web art*, etc. Un conjunto de denominaciones cuyo empleo ha sido enormente arbitrario, tanto en inglés como en sus traducciones y variaciones en otros idiomas (así como ha sucedido con muchas de sus derivaciones como *net-artist*, *web.artist*[18], etcétera).

Aunque sin entrar ahora en una discusión en profundidad acerca de los matices particulares atribuidos a cada uno de estos términos a lo largo de la historia de estas investigaciones artísticas, sí que debemos mencionar algunas consideraciones que justificarán el empleo que, a lo largo de este texto, vamos a hacer de algunos de ellos. La primera es la planteada por aquellos autores[19] para quienes el término *net.art* (cuya acuñación se atribuye generalmente a Vuk Ćosić en 1995, aunque fue en realidad propuesto por Pit Schultz[20]) representaría las contribuciones de la primera ola de artistas que trabajaron durante los años noventa, liderada por Ćosić, Alexei Shulgin, Jodi.org, Heath Bunting y Olia Lialiana, un grupo al que frecuentemente se identifica como el *net.art group*[21]. Por supuesto, la restricción a considerar como *net.art* exclusivamente las obras realizadas entonces por este pequeño grupo de artistas europeos ha sido muy cuestionada, por reduccionista e incluso «sectaria»[22]. No obstante, aquí sí la asumiremos, prefiriendo el empleo de la expresión *net art* (sin punto) para referirnos, a nivel general,

---

[18] El término *«web.artist»* es habitual encontrarlo en la literatura sobre el primer arte de Internet. Este término lo emplea, por ejemplo, Dirk Paesmans en la entrevista que hace Josephine Bosma al grupo Jodi en la lista de correo *Nettime* el 16 de marzo de 1997 [http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00088.html].

[19] Es la propuesta que hace Rachel Greene en su libro *Internet art*, Londres, Thames & Hudson, 2004.

[20] Vuk Ćosić confirma que fue Pit Schultz el creador de este término en su texto «A net.art text», publicado el 29 de abril de 2015 [http://free.janezjansa.si/blog/2015/04/6-a-net-art-text/#more-512].

[21] Josephine Bosma, en un mensaje a la lista *Nettime* el 30 de julio de 1998 titulado «excerpt net.art article», identifica el término *«net.art»* con un grupo de artistas: «Net.art (el grupo europeo informalmente organizado que incluía a Alexei Shulgin, Olia Lialina, Rachel Baker, Vuk Ćosić, Heath Bunting, jodi, quienes han sido siempre una categoría por sí mismos, y otros)» [http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9807/msg00084.html].

[22] Según Raivo Kelomees, «el así llamado grupo *net.art* es extremadamente pequeño, casi como una secta. Están operando más como un grupo de artistas [...] y no pueden reclamar ser los únicos en este campo, puesto que hay muchos otros también desarrollando una estética de la red inservible y subversiva». Mensaje enviado a la lista *Nettime* el 15 de febrero de 1998 [http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9802/msg00078.html].

a todas aquellas obras para las que las tecnologías basadas en redes de telecomunicación (no sólo Internet) son condición suficiente y necesaria para su existencia, siendo imprescindible acceder a alguna de esas redes para poder experimentarlas (obviamente también se incluyen en este grupo las que desde un posicionamiento terminológico más restrictivo serían identificables como *net.art*). No estaríamos, por lo tanto, a favor de las definiciones más amplias que se han planteado del término *net art*, como la propuesta por Andreas Brøgger, por ejemplo, para quien «el *net art* es arte que trata con "la red" y con todo lo que la red consiste [...] con independencia del medio»[23], o la planteada por el propio Ćosić en 1997, quien ampliaba excesivamente el significado del término *net.art* al caracterizarlo como un proceso específico de producción en red de diálogo e ideas[24].

Ha habido también, sin embargo, otras definiciones más específicas. Joachim Blank, por ejemplo, había afirmado en 1996 que «el *Netart* funciona sólo en la red y elige la red o el "mito de la red" como tema»[25], caracterizando así este conjunto de prácticas artísticas en relación a lo que él consideraba como su eje temático principal, insistiendo en un aspecto que nos parece de enorme interés: el carácter del *net art* como actividad analítica de la propia red, como arte «de» la red y que trata o reflexiona «acerca de» la red.

Por nuestra parte, con el término «arte de Internet» señalaremos todas aquellas manifestaciones de *net art* para las que el acceso a Internet resulta imprescindible para la experimentación o participación en la obra.

En términos generales, podemos decir que, en la mayoría de los textos que han abordado el análisis de este tipo de experiencias creativas, se ha hecho un uso del término *net art* (sin punto) aplicándolo fundamentalmente a todas las manifestaciones del arte de Internet[26], tanto las realizadas por el pionero *net.art group* como por cualquiera de los muchos artistas que hicieron de la red y de sus tecnologías su principal campo de investigación creativa. Sin embargo, las diatribas terminológicas acontecidas en torno a ese punto situado en medio de las palabras *net* y *art* en el término *net.art* han sido tan nu-

---

[23] Andreas Brøgger, «Net art, Web art, Online art, net art?», *ON OFF* 2000 [http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/broggernetart,we.html].

[24] Según afirmaba Ćosić: «Voy a congresos. Eso es *net.art* en realidad. Esa es una práctica artística que tiene mucho que ver con la red. Te encuentras con cien personas y unas pocas del extranjero. Eso es una red. El arte no es sólo la fabricación de un producto [...]. Es también una *performance*. Cuando tienes un buen diálogo, cuando estás estimulado a inventar una nueva argumentación, nuevas ideas, eso es creatividad para mí y, por tanto, arte. Cuando se trata de este tipo de encuentro, como fue éste de Nettime, eso es *net.art* para mí. Toda la forma de este congreso puede ser también definida como una pieza de *net.art*, como una escultura. Una escultura de *net.art*, si lo prefieres». «Vuk Ćosić interview: net.art per se», entrevista realizada por Josephine Bosma el 27 septiembre de 1997 [http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html].

[25] Ponencia presentada en el congreso «(History of) Mailart in Eastern Europe» celebrado en el Staatliches Museum Schwerin en 1996 [http://www.irational.org/cern/netart.txt].

[26] Así aparece, por ejemplo, en la definición que propone Andreas Broeckmann, para quien el término *net art* se referiría a «prácticas artísticas basadas en Internet, desde los proyectos basados en la WWW y los experimentos de sonido en vivo a los proyectos de comunicación que emplean IRC (canal de charla en Internet), FTP (protocolo de transferencia de archivos), Telnet y otros protocolos de Internet». Andreas Broeckmann, «Are you online? Presence and participation in network art», mensaje enviado a la lista *Nettime*, 30 de junio de 1998 [http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9806/msg00082.html].

merosas que incluso han llegado a ser tematizadas artísticamente en diversas ocasiones, como sucedía, por ejemplo, en la muestra «Written in stone, a net.art archaeology» (2003) comisariada por Per Platou en el Museet for Samtidskunst de Oslo, en donde se exhibió el punto del término *net.art* en una vitrina, materializado como una bola dorada expuesta sobre una almohada de terciopelo[27].

No obstante, en las recientes revisiones históricas realizadas en inglés de este tipo de prácticas artísticas está cobrando cada vez más presencia la expresión *Net-based art*[28], empleándose habitualmente con la misma significación que aquí daremos a *net art*, así como algunos otros términos que se abren a un espectro de significación mucho más amplio y de los que, en ocasiones, se hace un uso excesivamente ambiguo, como *networked art*[29] o *network-art*[30].

De forma más concreta, con el término *web art* nos referiremos a lo largo de este libro a todas aquellas obras que, dentro del marco general del arte de Internet, operan con el sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet que constituye la World Wide Web, siendo estas tecnologías condición necesaria para la existencia de la obra, así como el acceso a la web imprescindible para poder experimentarla. Evidentemente, y puesto que una gran parte de este estudio se orientará al análisis de obras que hacen uso o tematizan el empleo de otros muchos servicios y protocolos en Internet distintos a la web, como los de transmisión de archivos, los juegos en línea, etc., nunca emplearemos los términos *net art* o «arte de Internet» desde una perspectiva restringida sólo a aquellas propuestas artísticas que sean experimentables exclusivamente a través de la web, empleando para éstas, por regla general, el término *web art*.

Los rasgos distintivos del primer *net art*

Ya desde los primeros momentos de esta nueva vía de la creación artística resultaba evidente su vinculación con algunos de los movimientos de vanguardia y neovanguardia que habían propuesto un profundo replanteamiento (si no un radical cuestionamiento) de las formas de producción y experiencia de «lo artístico». La recuperación de aquel espíritu propio de los movimientos de vanguardia de principios del siglo xx fue especialmente obvia[31] en el pionero *net.art group*, conformado por un conjunto de jóvenes

[27] La muestra, que sin duda se trataba más de un proyecto artístico del propio comisario que una exposición retrospectiva del *net.art*, estaba, no obstante, centrada en Jodi, Alexei Shulgin, Heath Bunting, Olia Lialina y Vuk Ćosić.

[28] *Net-based art* es el término que prefieren, por ejemplo, Dieter Daniels y Gunther Reisinger en la introducción al libro *Net Pioneers 1.0*, cit.

[29] Véase, por ejemplo, Craig J. Saper, *Networked Art*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2001.

[30] Véase Tom Corby (ed.), *Network art: practices and positions*, Nueva York, Routledge, 2006.

[31] Ciertamente, el *net.art* arrancó con un aire totalmente vinculado a los «heroicos» días del Cubismo o Dadá. No es extraño que Vuk Ćosić nos recuerde que él, Heath Bunting, Alexei Shulgin, Olia Lialina y Jodi tenían estudios vecinos «como Picasso y Braque en París en 1907». Citado en «Interview with Vuk Ćosić» (entrevista realizada por Tilman Baumgärtel), mensaje enviado a la lista *Nettime*, 30 de junio de 1997 [http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9706/msg00211.html].

artistas que publicaba manifiestos colectivos, ironizaba sobre las instituciones artísticas y que llegará, incluso, a definirse como los «hijos ideales de Duchamp»[32]. Pero, probablemente, donde el sesgo vanguardista del *net art* va a hacerse más evidente es en la recuperación de muchas de las propuestas teóricas realizadas en los años treinta por autores como Bertolt Brecht o Walter Benjamin, sobre todo. Ciertamente, en los gestos de apropiación de la red como espacio para la intervención artística veremos una clara apuesta por situar la actividad del artista dentro de los propios procesos de producción (ya eminentemente informacionales a finales del siglo pasado), de manera muy cercana a lo planteado por Benjamin en su texto *El autor como productor* (1934). Muchas de las vías del emergente *net art* harán suya la reclamación lanzada por Benjamin de una «función organizadora» de la práctica artística, basada en la modificación de formas e instrumentos de producción en el sentido de una «inteligencia progresista» (una idea que Benjamin había elaborado a partir del concepto de «transformación funcional» acuñado por Brecht). La disolución planteada por Benjamin en aquel texto «de las distinciones convencionales entre los géneros, entre escritor y poeta, entre investigador y divulgador» e incluso «entre autor y lector» encajarán a la perfección en el horizonte intencional de muchas de las prácticas de *net art*.

Por otra parte, era patente la cercanía del emergente arte de Internet a buena parte de las manifestaciones y premisas del arte conceptual[33] de mediados y finales de los años sesenta, recuperándose así la polémica acerca de la problemática división entre *conceptual art* y *media art* que se inició con el movimiento Fluxus. No obstante, si para Lucy Lippard «la comunicación (pero no la comunidad) y la distribución (pero no la accesibilidad) eran inherentes al arte conceptual»[34], en el *net art*, por el contrario, los conceptos de comunicación y comunidad irán siempre de la mano, así como los de distribución y accesibilidad.

Otros importantes antecedentes de muchas de las vías por las que transitará el *net art* son el *mail-art* y el *computer art*, así como especialmente las investigaciones artísticas sobre los medios de telecomunicación de la década de los ochenta del pasado siglo, que abrieron fértiles caminos de colaboración entre artistas, programadores y técnicos de múltiples disciplinas[35].

Por supuesto, la radical inmaterialidad de las obras de *net art* posicionó a esta nueva corriente artística diametralmente en contra de las restricciones confinadoras de los

---

[32] *Ibidem*.

[33] Según David Ross: «Entidades como Artmark y el Bureau of Inverse Technology parecen haber surgido del arte conceptual que cuestionó y desafió la hegemonía del orden institucional del mundo del arte. A este respecto, podrían estar relacionadas con las iniciativas de agitación y propaganda de los 70 como las de Guerrilla Art Action Group. O podrían verse como herederas del trabajo de artistas tan diversos como Daniel Spoerri, Christo, Chris Burden». Transcripción de la conferencia de David Ross en la San Jose State University, el 2 de marzo de 1999 [http://switch.sjsu.edu/web/ross.html].

[34] Lucy R. Lippard, *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*, Madrid, Akal, 2004, p. 20.

[35] Para Tilman Baumgärtel por ejemplo, Robert Adrian «hizo *net art* mucho antes de que el término existiera. En los últimos años setenta y principios de los ochenta [...] estuvo envuelto en eventos artísticos que hacían uso de modernas tecnologías de la comunicación. Esos proyectos incluían conciertos telefónicos, *performances* de fax y conferencias mediante televisión de barrido lento». Tilman Baumgärtel, «Interview with Robert Adrian», mensaje enviado a la lista *Nettime*, 9 de julio de 1997 [http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9707/msg00023.html].

espacios de exposición institucionales de museos y galerías. En este sentido, los artistas que optaban por trabajar en la red reactivaban una problemática iniciada a mediados de los sesenta, cuando tras los términos «arte conceptual» o «de la idea» muchos habían soñado con la liberación del arte de «la tiranía del estatus de la mercancía y de la orientación al mercado»[36].

Es incuestionable que la presencia del emergente arte de Internet resultaba muy incómoda e inquietante para las instituciones artísticas. Éstas se veían enfrentadas a la enorme dificultad de integrar este nuevo tipo de investigaciones creativas en sus espacios de exposición, al tiempo que sentían la responsabilidad de atender la importancia e interés de sus aportaciones. En todo caso, el carácter inmaterial de las nuevas creaciones en línea y su resistencia a una fácil comercialización sólo eran unos de los muchos rasgos que caracterizaban al arte de Internet. Textos como *Introduction to net.art (1994-1999)*[37], escrito entre marzo y abril de 1999 por Natalie Bookchin y Alexei Shulgin (y que luego sería grabado en piedra por el colectivo Blank & Jeron en 1999, creando una especie de irónico monumento o lápida fúnebre del *net.art*), resaltaban otros muchos aspectos, como el carácter colaborativo de este tipo de práctica artística (eran muy escasos los artistas que no trabajaban en grupo, asociados con programadores, ingenieros informáticos, etc.), la priorización de la comunicación sobre la representación, su inmediatez, la defensa del parasitismo como estrategia de actuación o la disolución de las fronteras entre lo privado y lo público. La categorización que plantearon de este conjunto de prácticas desarrolladas durante aquellos cinco primeros años se dividía en un completo listado compuesto por más de una veintena de géneros diferentes; una taxonomía aplicable aún al presente del *net art*, aunque ya del todo insuficiente: «subversión», «red como objeto», «interacción», *«streaming»* (transmisión de audio o vídeo en tiempo real), «cuaderno de viaje», «colaboración en telepresencia», «motor de búsqueda», «sexo», «narración», «bromas y construcción de identidades falsas», «producción y/o descontrucción de la interfaz», *«ASCII Art»*, *«Browser Art»*, *«On-line Software Art»*, *«Form Art»*, «entornos interactivos de multiusuario», «CUSeeMe», «IRC», «Email», «ICQ» y «Arte de Listas de Correo». Por su parte, en el texto *21 Cualidades Distintivas del Net.art* (1999) David Ross señalará, entre otros rasgos específicos, su carácter global, el estar basado en una «economía de la abundancia» o su capacidad para actuar en un contexto (el de la red) en el que sería posible pensar en una relación de igualdad «entre individuos y grandes entidades corporativas»[38].

No obstante, la característica más problemática del *net art* será su enorme volatilidad, vinculada a la extrema obsolescencia de las tecnologías de la red. Algo que se hace especialmente patente en la caducidad de los navegadores de Internet, que cada cierto tiempo exigen su sustitución por nuevas versiones, así como periódicas descargas de actualizadores y extensiones. Por ello, muchas de las obras del primer *net art* han tenido que ser sometidas ya, apenas quince años después de su creación, a profundas

[36] Lucy R. Lippard, *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*, cit., p. 27.

[37] http://www.easylife.org/netart/

[38] http://switch.sjsu.edu/web/ross.html.

restauraciones, reescribiendo código o sustituyendo los formatos de audio o vídeo por otros compatibles con los actuales navegadores[39]. Las transformaciones y avances en el hardware informático también han modificado drásticamente la experiencia de muchas de aquellas primeras obras, sobre todo la mayor resolución y diferente formato de las pantallas de los ordenadores actuales, así como el incremento en la velocidad de conexión, que ha trastocado radicalmente la experiencia de muchas de las obras en las que los tiempos de descarga de imágenes o páginas a velocidades lentas desempeñaban un papel determinante en el tejido narrativo de la obra, o en otros aspectos estéticos o conceptuales.

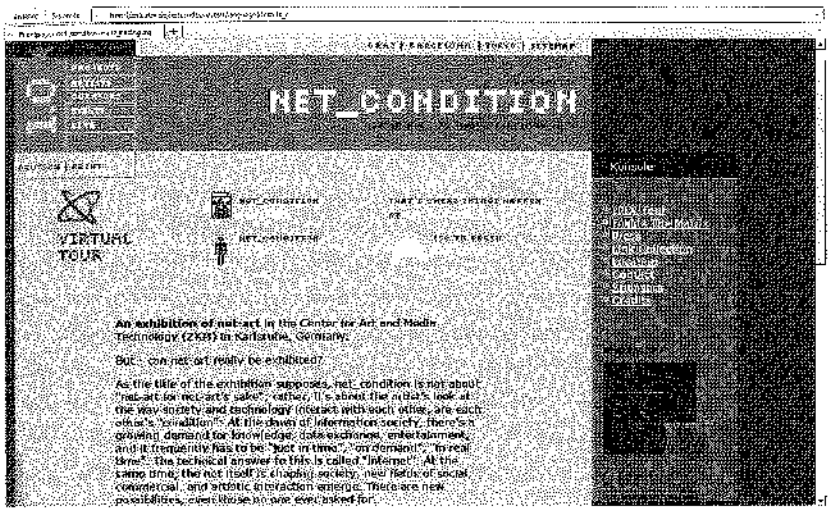
Opuestas, en definitiva, estas prácticas artísticas a los clásicos principios de estabilidad y permanencia inherentes a la ideología de la posesión y de la propiedad vinculada a los discursos de la «conservación» propios del mundo del arte, han tenido un papel esencial las diferentes iniciativas institucionales que siguen haciendo posible la accesibilidad en línea a muchas de estas obras. No olvidemos que una de las mayores amenazas a la conservación del arte de Internet es el alto coste que supone la renovación periódica de los dominios y alojamiento de las obras, inasumible año tras año por parte de muchos artistas. De ahí que sería impensable la historia del *net art* sin la existencia de las colecciones auspiciadas por algunos centros de arte y museos[40] que alojan obras en sus propios servidores (lo que sin duda es la mejor garantía de su futura accesibilidad) y que constituyen imprescindibles iniciativas en la defensa de una parte fundamental del patrimonio artístico «inmaterial» de nuestra época.

El reconocimiento institucional y otras «muertes» del *net art*

Si bien las primeras manifestaciones del arte de Internet surgieron en torno a 1994, momento en el que la web comenzó a ser un medio de masas a escala global, su auténtico reconocimiento institucional a nivel internacional no se producirá, al menos, hasta el año 1997. Fue entonces cuando, tras un intervalo de cuatro años especialmente fructífero, en el que tuvieron lugar muchos acontecimientos de gran importancia en la historia de estas prácticas artísticas (como el inicio de las ayudas del DIA Center de Nueva York para el desarrollo de proyectos web en 1995, el encuentro *Net.art Per Se* en Trieste en 1996

[39] Véase, a este respecto, Tabea Lurk, «On the Aging of Net Art Works», en Markus Schwander y Reinhard Storz (eds.), *Owning Online Art – Selling and Collecting Netbased Artworks*, Basilea, The University of Applied Sciences Nordwestern Switzerland, Academy of Art and Design, 2010.

[40] Podríamos destacar las colecciones de *net art* que alberga el sitio äda'web (Walker Art Center de Mineápolis); la del portal Artport (iniciado en el 2001) del Whitney Museum of American Art; la galería digital del Museum of Contemporary Art de Los Ángeles (con obras entre 2001 y 2004); la colección del Centre pour l'Image Contemporaine de Ginebra; la colección *ArtBase* de Rhizome (asociada al New Museum de Nueva York); la colección de la DIA Art Foundation de Nueva York; el archivo de proyectos patrocinados por el programa turbulence.org o, en España, la colección del Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC) comisariada por Gustavo Romano.



3. Sitio web de la muestra «net_condition», 1999.

o la fundación ese mismo año de Rhizome, por ejemplo), va a acontecer un importante evento en el proceso de inclusión de estas investigaciones creativas dentro del discurso general del arte contemporáneo: la incorporación de un conjunto de obras de *net art* en la Documenta X de Kassel[41] (1997).

En los años inmediatamente posteriores, el interés de instituciones y centros artísticos por promocionar el *net art* irá en aumento, alcanzando entre 1998 y 1999 su fase probablemente más álgida. Así, en 1999 tendrán lugar algunos de los eventos más importantes de la primera época del arte de Internet, como la muestra «net_condition»[42], el lanzamiento de la sección Artbase de Rhizome (una de las más importantes bases de datos de obras concebidas para Internet) o la presencia de Vuk Ćosić como representante de Eslovenia en la Bienal de Venecia, entre otros muchos sucesos de notabilísimo interés en la evolución de este tipo de manifestaciones artísticas.

Si bien este proceso de reconocimiento del *net art* como parte de la actualidad del arte contemporáneo parecía (de modo falso) dar por definitivamente zanjada la división entre *contemporary art* y *media art*, ello suponía también la culminación de un proceso de institucionalización de un conjunto de experimentaciones creativas que habían protagonizado uno de los más claros intentos de resituar la actividad artística en el exterior de la esfera institucional propia del mundo-del-arte. En realidad, es probable que la más importante cuestión que plantearon las primeras obras de *net art* fuera hasta qué punto

---

[41] Las obras de *net art* incluidas en la Documenta X fueron: *Visitors Guide to London* (1994-1995) de Heath Bunting; *without addresses* (1997) de Joachim Blank/Karl Heinz Jeron; *unendlich, fast...* (1995) de Holger Friese; *I.o.s.t* (1997) de Hervé Graumann; *A Description of the Equator and Some Otherlands* (1997) de Felix Huber/Philip J. Pocock/Udo Noll/Florian Wenz; *jodi.org* (1994-1997); *Up to 625* (1997) de Matt Mullican; *On translation* (1997) de Antoni Muntadas, y *Location Sculpture System* (1989-1997) de Eva Wohlgemuth/Andreas Baumann.

[42] [http://on1.zkm.de/netcondition]. Véase también Peter Weibel, «The Project», en Peter Weibel y Timothy Druckrey (eds.), *net_condition: Art and Global Media*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2001.

una determinada práctica artística podría existir fuera de las instituciones artísticas y, por extensión, si acaso la historia del arte contemporáneo es exclusivamente la historia de sus instituciones o, más ampliamente, de la propia «institución arte».

Muchos artistas habían visto en Internet la posibilidad de disolver el concepto «arte» en el más general de «comunicación», tratando de escapar de las predeterminaciones de los contextos expositivos institucionales y de la cierta «prealienación» del sentido de lo creado dentro de los parámetros de «lo artístico». Para estos artistas, esos procesos de reconocimiento institucional del *net art* evidenciaban la neutralización definitiva de lo más importante que éste podía aportar: su carácter de resistencia contra la «institución arte» y contra las lógicas del mercado inherentes a ella[43]. De hecho, numerosos artistas y críticos pensaban (quizás más que ingenuamente) que esta resistencia, basada tanto en la inasequibilidad de estas creaciones para las economías de comercio (por el carácter ubicuo e ilimitadamente reproducible de sus producciones, carentes de un «original») como en su inadecuación para someterse a las estrategias asentadas de exposición (al darse la propia obra exclusivamente en el soporte de su difusión pública), podía considerarse como un paso efectivo y fundamental en el potencial antiinstitucional del arte contemporáneo; como un camino abierto para que la actividad artística se diese en total autonomía respecto a las instituciones expositivas y comerciales. Desde este posicionamiento, la inclusión del *net art* en las exposiciones conformadoras del discurso del «gran» arte contemporáneo suponía inevitablemente su «muerte», al traicionarse lo que para muchos eran sus presupuestos críticos más esenciales y valiosos[44].

Desde luego, al trabajar en la red, los artistas ponían en marcha una serie de prácticas que, inevitablemente, se enfrentaban a las economías predominantes en el mundo del arte. Sin embargo, parece obvio hoy que tratar de situar el mayor valor del *net art* desde sus inicios en su «independencia» respecto a las instituciones expositivas, limitando su capacidad crítica exclusivamente a la resistencia a los procesos de «fetichización» que se suponen son propios de los sistemas de exposición y mercantilización, es afrontar la comprensión de estas nuevas manifestaciones artísticas desde una perspectiva excesivamente reduccionista y simplificadora, por no decir claramente ingenua. Como afirmaba Joan Heemskerk, del grupo Jodi, uno de los más destacados colectivos en la primera fase del arte de Internet: «No creo que realmente evites el mundo del arte haciendo cosas en Internet»[45].

---

[43] Como afirmaba Heath Bunting: «Estar en la Documenta es muy problemático para mí. Nunca traté de estar aquí [...] Ahora las galerías se están ofreciendo a hacer cosas conmigo [...] Probablemente no devendré un artista de mercancías, porque eso afectaría a mi trabajo y a lo que trato de decir. Ésa es una razón por la que quiero retirarme de este escenario». Citado por Tilman Baumgärtel en «Interview with Heath Bunting», mensaje enviado a la lista *Nettime*, 20 de agosto de 1997 [http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00098.html].

[44] Según nos recuerda José Luis Brea, «Luther Blissett, el renombrado colectivo de críticos y activistas que operan bajo esa denominación libre, sugiere que es la última forma artística de moda y que su fin sería justamente el proceso de comercialización e institucionalización en que se halla incurso». José Luis Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Salamanca, Editorial Centro de Arte de Salamanca, 2002, p. 24.

[45] Citado por Tilman Baumgärtel en «Interview with jodi», mensaje enviado a la lista *Nettime*, 31 de agosto de 1997 [http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00112.html].

Además, la ideología antimercado del *net art* no era compartida por todos los artistas que empezaban a trabajar en este medio. En verdad, hoy podemos afirmar que fueron muy pocos los *net*-artistas que estaban radicalmente en contra del sistema del mercado del arte[46] o cuya motivación principal para trabajar en la red fuese escapar de la sombra de los procesos de mercantilización. Por otro lado, ya a mediados de los noventa era demasiado evidente que las lógicas comerciales del arte podían operar más allá de la ausencia del objeto, que el mercado del arte sería siempre capaz de extraer valor comercial incluso de los actos y gestos artísticos más inmateriales por su enorme poder para «monetizar ideas»[47]. No obstante, y a pesar de esos procesos de institucionalización del *net art*, está claro que éste «no creó su propia economía»[48].

En la intensa evolución de este conjunto de prácticas creativas a lo largo de los últimos años del pasado siglo empezaban, sin embargo, a evidenciarse algunos indicios, ciertamente más relevantes que los meros procesos de su «institucionalización», que parecían alumbrar el comienzo de una segunda fase o, al menos, la «muerte» de uno de los subgéneros del arte de Internet más determinantes: el *net.art*, término referido, como decíamos, a las creaciones del *net.art group* o «a esa estética *low-tech* popularizada por la lista de correo electrónico *7-11* y por artistas como Jodi», como lo definió Alexander R. Galloway[49]. Cada vez más, el ancho de banda se convertía en un elemento de mayor importancia en las nuevas creaciones[50]. La mayor capacidad de transmisión de datos hacía posible que los artistas experimentaran en sus obras con gráficos y archivos de imagen y vídeo impensables cuando la mayor parte de las conexiones a Internet eran a través de módem telefónico y con una escasísima velocidad de transmisión. Indudablemente, esta disponibilidad de conexiones de alta velocidad iba a suponer un cambio radical en la estética que hasta entonces había caracterizado a las obras de *net.art*, concebidas para ser experimentadas con conexiones a Internet muy lentas[51]. De manera que, para algunos, el *net.art* habría «muerto» con ese cambio, dada la íntima

---

[46] A este respecto véase el apartado «Artist's Statements», en Markus Schwander y Reinhard Storz (eds.), *Owning Online Art – Selling and Collecting Netbased Artworks*, Basilea, cit., pp. 125-164.

[47] Véase Howard Slater, «The Spoiled Ideals of Lost Situations – Some Notes on Political Conceptual Art», 2000 [http://www.infopool.org.uk/hs.htm].

[48] Shulgin afirmaba, además, que «sólo Jodi podía sobrevivir como artistas de Internet gracias al generoso sistema de becas en los Países Bajos». «Interview with Alexei Shulgin» (realizada por Brian Droitcour), *Rhizome*, 19 de noviembre de 2008 [http://rhizome.org/editorial/2008/nov/19/interview-with-alexei-shulgin].

[49] Véase Alexander R. Galloway, *Protocol: how control exists after decentralization*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2004, p. 211.

[50] Según Lev Manovich, «a mediados de los años 90, el *net art* dependía del simple HTML que corría bien tanto en conexiones rápidas como lentas) y esto permitió una activa participación de los artistas del Este. Pero la subsiguiente colonización de la web por los formatos multimedia (Flash, Shockwave, QuickTime y demás) restauró la estructura de poder tradicional Oeste/Este. Ahora el *web art* requiere conexiones rápidas tanto para los artistas como para las audiencias. Con sus lentas conexiones, el Este está fuera del juego. La Utopía ha terminado, bienvenido al Imperio». Lev Manovich, «Generation Flash» [http://www.manovich.net/DOCS/generation_flash.doc].

[51] La consigna *«the slower, the better»* («cuanto más lento, mejor») es, desde luego, aplicable a muchas de las obras del primer *net.art*, sobre todo a las de Jodi. Véase Tilman Baumgärtel, «Interview with Jodi», *Telepolis*, 6 octubre de 1997 [http://www.heise.de/tp/artikel/6/6187/1.html].

relación que había habido entre aquellas primeras obras y el carácter limitativo de un ancho de banda reducido[52].

Hacia la «segunda época» del arte de Internet

Aunque hubo quien señaló en el 2001 la emergencia de una «generación Flash»[53] como sustituta de la que había protagonizado el llamado «periodo heroico»[54] o «pionero»[55] del arte de Internet liderado por el *net.art group* (cada vez menos activo en los primeros años del siglo, habiendo algunos de sus miembros decidido ya por entonces abandonar la consideración de Internet como el centro principal de sus reflexiones artísticas[56]), para otros, sin embargo, la popularización de la banda ancha por sí misma o la llegada de las tecnologías Flash y Shockwave no eran razón suficiente para hablar del fin de una «primera época» del arte de Internet. También en nuestra opinión, sólo cuando veamos producirse, en torno al 2003, el devenir «social» de la web tras la crisis de las «punto com» e instaurarse el nuevo modelo basado en las redes sociales y en los principios de participación colectiva y abierta, opinión y comentario (lo referido con términos como «Web 2.0» o «web participativa»), podremos hablar propiamente de una segunda «fase», «periodo» o «época» del arte de Internet (de hecho, para Alexei Shulgin, otro de los artistas pioneros de la red, el fin del *net.art* se situaría con la llegada de la Web 2.0 y «de todo lo que ella supuso»[57]). Un momento en el que lo planteado por el concepto de «escultura social» en el ámbito de la red acabaría también siendo sustituido por el de «software social», eje esencial del modelo de negocio propio de esta fase segunda de la web.

En conclusión, no debemos identificar las aludidas «muertes» del *net.art* con el abandono de Internet como espacio de intervención y reflexión por parte de los artistas. Como afirmara Peter Luining a mediados de la primera década del nuevo siglo, «el *net. art* no está muerto, lo que está muerto a mis ojos es un movimiento que de él se hizo por par-

[52] Por ejemplo, para Alexander R. Galloway, el «*net.art* [...] era el producto de una limitación: poco ancho de banda. *Net.art* es poco ancho de banda por todas partes. Lo vemos en el *ASCII art*, *form art*, conceptualismo HTML [...] Cuando los ordenadores y el ancho de banda mejoran, la primera realidad física que gobernó el espacio estético del *net.art* empieza a desaparecer». Alex R. Galloway, «net.art Year in Review: State of net.art 99» [http://switch.sjsu.edu/web/v5n3/D-1.html].

[53] Lev Manovich, «Generation Flash», 2002 [http://www.manovich.net/DOCS/generation_flash.doc].

[54] Véase la muestra «Miniatures of the heroic period» (1998), una selección comisariada por la galería Art. Teleportacia de Olia Lialina [http://art.teleportacia.org/exhibition/miniatures]. Los artistas participantes en esta muestra eran Alexei Shulgin, Heath Bunting, Jodi, Vuk Ćosić y Olia Lialina.

[55] Véase Dieter Daniels y Gunther Reisinger (eds.), *Net Pioneers 1.0: Contextualizing Early Net-Based Art*, cit.

[56] Por ejemplo, y como indica Josephine Berry: «Bunting anunció públicamente su retirada de la práctica de red en el Cybersalon de Londres en abril de 1998». Josephine Berry, «Art for Free and the Price of Art's "Freedom"», mensaje enviado a la lista *Nettime*, 9 de febrero de 2001 [http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0102/msg00088.html].

[57] «Interview with Alexei Shulgin» (realizada por Brian Droitcour), *Rhizome*, 19 de noviembre de 2008 [http://rhizome.org/editorial/2008/nov/19/interview-with-alexei-shulgin]. Según Alexei Shulgin, «el *net.art* desapareció simplemente porque Internet evolucionó. Tan pronto como una gran cantidad de gente obtuvo acceso a Internet, el *net.art* perdió su sentido. Se disolvió en una masa de blogs y plataformas. Se podría decir que el *net.art* inventó e investigó métodos y tecnologías empleadas en la Web 2.0» *(ibidem)*.

te de algunos críticos y teóricos. Los artistas que pertenecían a este grupo (al que se hace también referencia como el grupo *netpuntoart*) fueron vistos como un movimiento porque estaban en contacto unos con otros y compartían algunas ideas en común [...] Pero, visto en general, el grupo de artistas que hacía *net.art* era/es, por supuesto, mucho mayor»[58]. Ciertamente, no tendría sentido hablar de la «muerte» del arte de Internet sino de la lógica evolución de una serie de prácticas artísticas que necesariamente iban transformándose a medida que lo iba haciendo la propia sociedad red, afrontando en ese camino nuevos retos.

Al plantear aquí la idea de una «segunda época»[59] del arte de Internet, no nos estaríamos refiriendo más que al periodo en el que este conjunto de investigaciones artísticas habrían asumido un grado de madurez que sólo era alcanzable tras ese *net lag* de finales de los años noventa, es decir, después del enfriamiento del desmedido entusiasmo que había caracterizado los primeros momentos de inclusión de Internet en el campo del arte y tras el poliédrico proceso de «institucionalización» de este conjunto de actividades creativas (que, en cualquier caso, parecía inevitable, tal como ya había sucedido antes con otras corrientes artísticas basadas en prácticas «inmateriales» o en los *new media*). Hablar de una «segunda época» del arte de Internet resultaría, pues, pertinente tanto para aceptar historiográficamente el final (que no «muerte», en ningún caso[60]) de una primera etapa de estas manifestaciones artísticas, como para celebrar el fértil desarrollo de un sinfín de nuevos usos «artísticos» del medio Internet de los que hemos sido testigos a lo largo de los últimos diez años.

Es más que evidente que la web ha cambiado mucho desde el declive de las «punto com», allá por el 2001. La consolidación del nuevo modelo de negocio propio de la Web 2.0 y de todas las nuevas dinámicas sociales que ha desencadenado nos sitúa en otro contexto muy diferente del que sirvió de campo de experimentaciones de las primeras propuestas de *net art*. Sin embargo, y como veremos más adelante, el carácter crítico de esa relación entre pensamiento creativo y tecnología que caracterizaba al primer arte de Internet continúa y sigue conformando el elemento más esencial de las nuevas creaciones artísticas en línea.

Indudablemente, el ingente desarrollo del arte de Internet a lo largo de este último periodo y su hibridación con otras muchas formas artísticas, digitales y analógicas, hacen que las pautas de categorización que tanto preocuparon a teóricos y comisarios para entender los ejes temáticos y de investigación centrales de este tipo de actividades artísticas hayan dejado de ser un asunto prioritario, siendo muchas las nuevas categorías que deberíamos añadir a las que en los años noventa fueron planteadas y que ya hemos mencionado. Categorías que, en todo caso, habrían de estar ahora más relacionadas con la dimensión cultural y social de la red que con la especificidad tecnológica que pueda caracterizar a cada obra.

---

[58] Peter Luining, «Read_Me 2004 review», mensaje enviado a la lista *Nettime*, 22 de septiembre de 2004 [http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0409/msg00034.html].

[59] En ocasiones se ha empleado el término *«Net art 2.0»*. Véase, por ejemplo, Tilman Baumgärtel, *net.art 2.0 – Neue Materialien zur Netzkunst*, Núremberg, Verlag für moderne Kunst, 2001.

[60] Mark Tribe empleaba, por el contrario, el término *«Undead»*. Véase Patrick Lichty, «On the Death of Net Art», 31 de marzo de 2004 [http://www.voyd.com/texts/lichtydeathofnetart.pdf].

¿Arte «post-Internet»?

Desde los primeros años del nuevo siglo hemos ido viendo que, junto a la exploración de Internet como medio específico para la creación artística, empezaban a proliferar una serie de indagaciones creativas acerca del impacto que la red estaba teniendo en nuestras sociedades, pero que tomaban forma no en obras de *net art* sino en otras configuraciones de muy diverso tipo: construcciones objetuales, vídeos, instalaciones, etc. Se trataba de la emergencia de una serie de vías creativas que comenzaban a tematizar los efectos de la expansión del uso de la red y sus tecnologías, pero haciéndolo mediante manifestaciones plásticas ajenas al estado de conexión que es propio de las obras del *Internet art*. Una situación que evidenciaba que éste estaba perdiendo, poco a poco, la exclusividad que en los noventa tuvo como práctica artística «analizadora» de la red y de sus tecnologías.

Así pues, la relación entre arte e Internet habría estado protagonizada, en lo que llevamos de siglo, por un complejo y rico entramado de prácticas artísticas *on line* pero también *off line*. Por ello, y como ya adelanté en el prefacio, en este libro trataremos de desarrollar un estudio no sólo del arte «de» Internet, sino también de todas aquellas manifestaciones artísticas «acerca de» Internet y que adoptaron formas muy diferentes a las específicamente propias de las creaciones en línea. Nos situaremos así en una posición más allá de los límites tradicionalmente adscritos al *new media art*, para afrontar el comentario y análisis de todo un conjunto de prácticas artísticas que, independientemente del medio empleado, han tomado la red y sus efectos en nuestras sociedades como tema central de sus propuestas, generadoras de lo que en ocasiones he descrito como «poéticas de la conectividad».

La expansión, sobre todo a partir de 2007, de estas prácticas artísticas evidenció pronto la necesidad de algún término con el que poder señalar este tipo de propuestas creativas «acerca de» o «sobre» Internet, pero que no eran obras de *net art*. Al tratarse de creaciones que podían ser presentadas y comercializadas en los espacios tradicionales del mundo del arte (galerías, ferias de arte, etc.), el interés por poder denominarlas bajo un término general que las pudiera también identificar como «nueva tendencia» parecía imperioso para ciertos críticos, comisarios y galeristas, siendo finalmente el neologismo *post-internet art* (muchas veces escrito con guion, otras sin él) el que empezó a utilizarse más frecuentemente para hacer alusión a este amplísimo y difuso conjunto de prácticas artísticas.

Sin embargo, creo que conviene recordar que «post-Internet» es un término que llevaba apareciendo en la literatura sobre Internet ya desde principios de este siglo, como, por ejemplo, en los libros *All-to-one: The Winning Model for Marketing in the Post-internet Economy* (2001) de Steve Luengo-Jones, o *The Future of Marketing: Practical Strategies for Marketers in the Post-internet Age* (2002) de Cor Molenaar. En aquel libro de 2001, Luengo-Jones indicaba que «la economía post-Internet» era «la economía que daba por supuesta a Internet»[61]. Con «post-Internet» se apuntaba, pues, a una fase en la que

[61] Steve Luengo-Jones, *All-to-one: The Winning Model for Marketing in the Post-internet Economy*, Nueva York, McGraw-Hill, 2001, p. 207.

Internet habría llegado a ser un elemento omnipresente, central, en nuestro contexto de vida, y sin el que no serían concebibles las nuevas formas de vida y producción.

Ciertamente, ya a principios de siglo, estar conectado a Internet empezaba a ser una situación casi imprescindible en la vida cotidiana de las sociedades de más elevado consumo. Así pues, con el término «post-Internet» se estaba tratando de nombrar el inicio de una época en la que el componente de conectividad sería inherente a la cultura en general, indisociable de las prácticas habituales de trabajo, socialización y entretenimiento.

La primera aplicación del término «post-Internet»[62] al mundo del arte se atribuye a la artista Marisa Olson, quien ha reclamado[63] en varias ocasiones el haber empezado a emplearlo ya en el año 2006. Sin embargo, y como la propia artista señala, ella lo habría hecho inicialmente en el sentido de «arte después de Internet»[64], afirmando que «lo que hago es menos arte "en" Internet que arte "después" de Internet. Es el resultado de mi compulsiva acción de navegar y descargar. Creo *perfomances*, canciones, fotos, textos, o instalaciones directamente derivados de materiales en la red o de mi actividad allí»[65]. Es decir, Olson se estaría refiriendo a obras realizadas en un momento de post-navegación por la red, creadas «al estilo de o bajo la influencia de Internet», apuntando así al paso «de la obra que era estrictamente en red y/o estrictamente *online*, a la obra cargada de la impronta de la vida en la cultura en red»[66].

Desde aquellas primeras aplicaciones del término «post-Internet» a la práctica artística, éste habría ido adquiriendo muy diferentes matices de significado en el transcurso de sus sucesivas apariciones. Un extenso intento de definirlo y de concretar su posible campo de aplicación fue el *blog* titulado *Post Internet* desarrollado por Gene McHugh desde diciembre de 2009 hasta septiembre de 2010, momento en el que empezaron a aparecer diversas publicaciones en torno a esta cuestión, entre las que podemos destacar *Post Internet Survival Guide* (2010) de Katja Novitskova, *The Image Object Postinternet* (2010) de Artie Vierkant, o, más recientemente, *You are here. Art After the Internet* (2014), editado por Omar Kholeif.

La denominación *post-Internet art* empezó a hacerse muy recurrente en comisariados y textos críticos, sobre todo desde que un determinado sector del mercado del arte em-

---

[62] Olson siempre ha preferido emplear este término sin guion. Véase Nick Warner, «Art and the Internet – a conversation with Marisa Olson», 10 de junio de 2014 [http://leroybrothers.net/art-and-the-internet-the-symptoms-of-connectedness-a-conversation-with-marisa-olson-by-nick-warner/].

[63] Según Olson, «acuñé el término "post-internet art" en 2006 (aunque frecuentemente se atribuye a una entrevista en *We Make Money Not Art* que di dos años más tarde». En «Questionaire», Karen Archey y Robin Peckham (eds.), *Art Post-Internet: INFORMATION/DATA*, Ullens Center for Contemporary Art, Pekín, p. 95. Michael Connor puntualiza que «la referencia habitualmente dada como primer uso del término post-Internet es una entrevista de 2008, pero Olson recuerda haberlo usado como parte de un panel organizado en 2006 por Rhizome», en «What's Postinternet Got to do with Net Art?» [http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/].

[64] Marisa Olson, en «Questionaire», cit., p. 95.

[65] Esta afirmación aparece en una discusión *online* entre Marisa Olson, Cory Arcangel, Michael Bell-Smith, Wolfgang Staehle, Michael Connor y Caitlin Jones, moderada por Lauren Cornell. Fue publicada en *TimeOut*, Nueva York, con el título «Closing the gap between art and life online», el 9 de febrero de 2006 [http://www.timeout.com/newyork/art/net-results].

[66] En Nick Warner, «Art and the Internet – a conversation with Marisa Olson», cit.

pezara a señalarlo en 2013 como «nueva tendencia»[67] (por ejemplo, «the "post-internet art" backlash» aparecerá entre los «temas candentes» en el número de junio-agosto de 2014 de *Frieze magazine*[68]). Por supuesto, que el sistema comercial del arte pudiera referirse a este tipo de prácticas bajo un término concreto, señalando fácilmente con él una emergente corriente artística, fue un activo catalizador para la popularización de su empleo, deviniendo una atractiva etiqueta, idónea para su aplicación a las obras de una serie de jóvenes artistas que, aunque abordaban cuestiones muy centradas en la red, creaban obras objetuales fácilmente comercializables.

No debiéramos tampoco pasar por alto la gran importancia que en el desarrollo de las discusiones sobre este vocablo tuvo el encuentro titulado «Post-Net Aesthetics» desarrollado en octubre de 2013 (organizado por Karen Archey y Rhizome en el ICA de Londres) o el simposio «The Internetional»[69] celebrado en Rotterdam en mayo de 2015, otra importante oportunidad para la discusión sobre las prácticas artísticas en esta supuesta «era post-Internet».

Un papel especialmente determinante en estos debates lo desempeñó la muestra «Art Post-Internet»[70] que tuvo lugar en 2014 en el Ullens Center for Contemporary Art de Pekín, comisariada por Karen Archey y Robin Peckham. En el magnífico catálogo de esta exposición se incluía un interesante cuestionario en torno a la definición del término «post-Internet» y su relación con las prácticas artísticas, respondido por un gran número de artistas, comisarios y teóricos; un documento que no dejaba de evidenciar la gran diversidad existente de opiniones sobre este neologismo, así como la tajante oposición de muchos a emplearlo o a identificar su obra con él.

No obstante, y a pesar del variadísimo conjunto de definiciones planteadas, creo que podríamos señalar la existencia de un relativo consenso en que hablar de arte post-Internet sería hacerlo de una serie de propuestas que ahondarían creativamente, a través de cualquier tipo de medio o lenguaje artístico, en la conectividad ubicua y permanente, entendida ésta como condición clave de nuestro tiempo, como el elemento articulador principal de los nuevos hábitos de vida en nuestras sociedades. Por tanto, el arte post-Internet sería la respuesta de muchos artistas a un tiempo esencialmente configurado

---

[67] Domenico Quaranta, en su texto «Situating post-internet art» (publicado en Valentino Catricalà [ed.], *Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology*, Pistoia, Gli Ori, 2015) nos recuerda la entrevista realizada por Andrew M. Goldstein al codirector de la feria Frieze de Londres Matthew Slotover publicada en *Artspace* el 15 de octubre de 2013 [http://www.artspace.com/magazine/interviews_features/frieze_art_fair_matthew_slotover_interview].

[68] «What's Hot What's Not», *Frieze magazine* 164 (junio-agosto de 2014) [http://www.frieze.com/issue/article/whats-hot-whats-not1/].

[69] Organizado por MAMA en cooperación con TENT, Witte de With Center for Contemporary Art, WORM, Instituut voor Avantgardistische Recreatie en V2_ Institute for the Unstable Media.

[70] Los participantes eran los siguientes: Aids-3D, Kari Altmann, Cory Arcangel, Alisa Baremboym, Bernadette Corporation, Dara Birnbaum, Juliette Bonneviot, Nicolas Ceccaldi, Tyler Coburn, Petra Cortright, Simon Denny, Aleksandra Domanovi , Harm van den Dorpel, Ed Fornieles, Calla Henkel - Max Pitegoff, GCC, Joel Holmberg, Josh Kline, Oliver Laric, LuckyPDF, Tobias Madison - Emanuel Rossetti, Marlie Mul, Katja Novitskova, Marisa Olson, Jaakko Pallasvuo, Aude Pariset, Seth Price, Jon Rafman, Jon Rafman - Rosa Aiello, Rachel Reupke, Bunny Rogers, Hannah Sawtell, BenSchumacher, Timur Si-Qin, Hito Steyerl, Artie Vierkant, Lance Wakeling, Andrew Norman Wilson y Jordan Wolfson.

por la conectividad digital, pero teniendo en cuenta que, frente a las prácticas de *net art* (que consideran las redes digitales como su espacio específico de actuación), el arte post-Internet haría uso de cualquier medio de expresión, tomando habitualmente cuerpo en configuraciones objetuales o espaciales de muy diverso tipo. De ahí que el término *post-internet art* compita en ocasiones con otras denominaciones seguramente más acertadas, como *internet aware art*[71] o *internet engaged art*, que incidirían, creo de forma incluso más eficaz, en el hecho de que no se trata de obras «de» Internet *(Internet art)* sino «acerca» o «sobre» Internet, dado que la red no es su medio, sino sólo su campo de referencia o centro temático. No sin razón, el *post-internet art* ha sido definido como arte que asumiría «el carácter central de la red»[72] en nuestro presente, encontrando quizá la más amplia de sus posibles definiciones en ésta de Nik Kosmas: «arte acerca de la experiencia de vivir, en red, en el siglo XXI»[73]. En todo caso, parece incuestionable que, como afirmaba Artie Verkant, «el desarrollo de las economías de la atención, la mutabilidad y reproductibilidad infinita de los materiales digitales, la disolución de las barreras entre los espacios físicos y digitales, son los puntos de referencia del arte post-Internet»[74]. Se trata, en efecto, de obras que encarnarían «las condiciones de vida en la cultura de la red»[75], caracterizables muchas de ellas, a nivel formal, por el empleo de «la retórica visual de la publicidad, del diseño gráfico, de la imagen de stock, de la marcas corporativas, de la mercadotecnia visual y de herramientas comerciales de software»[76], poniendo en práctica juegos en ocasiones muy sutiles entre lo puramente físico u objetual y las formas de circulación de la imagen en el ámbito digital. Un aspecto este último que desarrollaremos más ampliamente al final del apartado «La problematización de las relaciones digital/material» en el capítulo decimosegundo de este libro.

Pero aunque *post-internet art* llegara a ser un término de moda en el mundo del arte más interesado por la cultura digital a mediados de la segunda década del nuevo siglo, no son pocos los que se declararon manifiestamente en contra de su uso. Algunos criticaron que el matiz temporal inherente al prefijo «post» podía generar una peligrosa confusión, induciendo a pensar en una falsa secuencialidad o progresión desde el *net art* al *post-internet art*[77], como si este último hubiera venido a sustituir a aquél, anunciando una «nueva» muerte del *net art*. Por el contrario, y como veremos a lo largo de estas páginas, el *net art* y su más específica y fértil manifestación, el *Internet art*, seguirán gozando de una extraordinaria vitalidad en el presente. Es más, aunque la caracterización del *post-internet art* se vincule habitualmente a obras de tipo objetual, sería incluso factible calificar una obra de *net art* también como de *post-internet art*. La razón de esta posibilidad radica en que el término *net art* se refiere, como hemos visto en apartados anteriores, al medio en el que opera la obra (la red), conformando una condición *sine qua*

[71] Este término aparece en una entrevista a Guthrie Lonergan publicada en *Rhizome Journal* el 26 de marzo del 2008 [http://rhizome.org/editorial/2008/mar/26/interview-with-guthrie-lonergan].

[72] Karen Archey y Robin Peckham, «Essay», en *Art Post-Internet: INFORMATION/DATA*, cit. p. 8.

[73] Nik Kosmas, «Questionaire», *ibid.*, p. 93.

[74] Artie Vierkant, *The Image Object Post-Internet*, 2010 [http://jstchillin.org/artie/vierkant.html].

[75] Marisa Olson, en Nick Warner, «Art and the Internet – a conversation with Marisa Olson», cit.

[76] Karen Archey y Robin Peckham, «Essay», cit.

[77] Es una de las objeciones que plantea Christiane Paul en «Questionaire», cit., p. 96.

non para su experiencia (o bien debemos estar *on line* para experimentarla, o bien la obra no puede funcionar sin conexión, como sucede en ciertas instalaciones que se nutren de datos tomados de Internet en tiempo real, por ejemplo), mientras que con el término «arte post-Internet» estaríamos aludiendo al campo de referencia o temático que la caracteriza (la conectividad como elemento articulador esencial de las pautas de vida y experiencia en nuestro tiempo). Es decir, que, técnicamente hablando, ambos términos serían compatibles entre sí, siendo incluso posible por ello aplicarlos simultáneamente a una misma obra[78].

Pero quizá las críticas más fuertes al uso de este neologismo hayan venido de los que consideraban que la denominación *post-internet art* era poco más que una etiqueta comercial con la que bautizar una serie de prácticas tendentes a «recapturar el arte de Internet para la cultura de la galería[79]» y, en última instancia, sólo realmente aplicable a un pequeño grupo[80] de jóvenes artistas, «en su mayoría nacidos en los 80, y casi todos radicados en Nueva York, Londres y Berlín»[81]. Para Constant Dullaart, por ejemplo, se trataba de «una práctica artística convencional, quizás incluso una práctica artística nostálgica orientada al objeto, basada en una estética comercial»[82]. De hecho, las obras mostradas en algunas de las exposiciones presentadas bajo la denominación de «arte post-Internet» suscitaron duras valoraciones críticas, como la de Brian Droitcour en su polémico artículo «¿Por qué odio el arte Post-Internet?»[83], publicado originalmente en su *blog Culture Two* en marzo de 2014.

Muchos otros consideraron que la denominación *post-internet art* era sólo una etiqueta para simplificar, ambigua y escasamente útil para un análisis en profundidad, y apenas de utilidad más que como etiqueta comercial. Se le reprochaba ser un intento de forzar un entronque entre los campos temáticos habituales del *Internet art* y el mercado del arte (en el que siempre tuvo un difícil encaje), haciendo posible que aquéllos pudieran ser absorbidos por las pautas típicas de éste. Otros hicieron hincapié en los peligros de que el *post-internet art* no fuese más que un mero «estilo»[84], basado en referencias al mundo de Internet pero presentes simplemente como un aditivo dador de cierta «actualidad» *cool* a unas obras en ocasiones con poca capacidad para tematizar aspectos clave de la cultura red o que ni siquiera tenían esa pretensión.

---

[78] De hecho, Olson afirmaba que «creo que el arte post-Internet [...] sucede *on line* y *off line*», en Nick Warner, «Art and the Internet – a conversation with Marisa Olson», cit.

[79] Ben Davis, en «Questionaire», cit., p. 88.

[80] Christiane Paul, por ejemplo, ve el término «post-Internet» asociado con un grupo específico de artistas que incluiría a «Aram Bartholl, Petra Cortright, Oliver Laric, Jon Rafman, Evan Roth, Rafael Rozendaal, Katie Torn, Brad Troemel, Clement Valla, Artie Vierkant, Addie Wagenknecht *et al.*», en «Questionaire», cit., p. 103.

[81] Rachel Wetzler, *ibid.*, p. 99.

[82] *Ibid.*, p. 92.

[83] Para Brian Droitcour, «el objeto de arte post-Internet luce en la red de la misma manera que el detergente luce en un anuncio comercial. El detergente no aparece tan deslumbrante en la lavandería, y tampoco lo hace el arte post-Internet en la galería. Es aburrido estar cerca de él. No es realmente escultura. No activa el espacio. Es frontal, diseñado para pavonearse ante las lentes de la cámara»; «Why I Hate Post-Internet Art», *Culture Two*, 31 de marzo de 2014 [https://culturetwo.wordpress.com/2014/03/31/why-i-hate-post-internet-art/].

[84] Véase a este respecto Domenico Quaranta, «Situating Post Internet», cit.

Pero, independientemente de todas estas críticas, el término «arte post-Internet» puede servirnos de ayuda para señalar, aunque sea de una manera en exceso generalista, todas aquellas prácticas artísticas comprometidas con la tematización del impacto de Internet hoy en nuestras vidas, en un momento en el que la red forma ya parte esencial de nuestro entorno cotidiano y en el que damos por supuesta su disponibilidad permanente y ubicua. Un tiempo en el que Internet ha ido dejando der ser un espacio exclusivo para especialistas, programadores y *hackers* (ese contexto en el que surgió el *net.art*) para devenir condición clave en la articulación de la vida de *todo el mundo* en las sociedades de más elevado consumo.

No obstante, y como veremos a lo largo de estas páginas, mi preferencia en este libro será hablar simplemente de una «segunda época» en la relación entre arte e Internet. Una segunda fase iniciada con las nuevas dinámicas de participación propias de la Web 2.0, conformadoras de un nuevo contexto en el que emergerán una serie de nuevas «poéticas de la conectividad» gracias a una multitud de nuevas obras de *net art*, pero también a un conjunto cada vez mayor de propuestas artísticas que nada tienen que ver, como ya he comentado, con las formalizaciones típicas de aquéllas. Una segunda etapa en la relación entre arte e Internet en la que irán ganando protagonismo las propuestas artísticas que consideran la red no como un medio específico para el arte sino como un obligado campo temático, al reconocerlo como el elemento articulador primordial de las nuevas prácticas comunicativas, sociales y productivas de nuestros días.

El sistema-red

Cabe preguntarse qué queda hoy de aquella idea de Internet como un territorio independiente[1], libre o autónomo (y desde la que debe entenderse la emergencia y desarrollo del *net.art* a principios de los noventa), de aquel «archipiélago diseminado de iniciativas independientes y celulares, conectadas entre sí únicamente a través de una estructura rizomática sin centros definidos ni jerarquías estables»[2], cuando cada vez más los usos mayoritarios de la web están en manos de unas pocas empresas; cuando el paradigma de las tecnologías de la información parece haber evolucionado durante la última década hacia su cierre como sistema, estando cada vez más determinado por las grandes corporaciones de Internet y de las telecomunicaciones.

Desde principios de los noventa se han empleado las expresiones *network society* o «sociedad red»[3] fundamentalmente para señalar, en palabras de Manuel Castells, aquella sociedad «cuya estructura social está compuesta de redes potenciadas por tecnologías de la información y de la comunicación basadas en la microelectrónica»[4]. La generalización de esa estructura social nos impele hoy, sin embargo, a la búsqueda de términos algo más específicos que puedan describir, de manera más concreta, las formas en las que la evolución de ese paradigma ha ido aconteciendo. Proponer el término «sistema-red» como objeto de referencia en este texto trataría así de atender no sólo a la ya extrema morfología en red de las sociedades de más elevado consumo, es decir, a la forma o estructura social en red que caracteriza la vida en ellas, sino, sobre todo, al cada vez más evidente primado de la conectividad y de los intereses económicos inherentes a ella sobre sus propias posibilidades comunicativas o relacionales. Es evidente que, en nuestras socie-

---

[1] Véase John Perry Barlow, «Declaration of Independence of Cyberspace», 1996 [http://www.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html].

[2] José Luis Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Salamanca, Editorial Centro de Arte de Salamanca, 2002. p. 31.

[3] El término «sociedad red» fue empleado en 1991 en la obra de J. A. G. M. Van Dijk, *De netwerkmaatschappij. Sociale aspecten van nieuwe media*, Houten, Bohn Staflen Van Loghum, 1991.

[4] Manuel Castells, *La sociedad red: una visión global*, Madrid, Alianza, 2006, p. 27.

dades, estar conectado casi de forma permanente y ser usuario de las plataformas y redes sociales más conocidas está dejando de ser una opción para convertirse en un estado necesario, en una condición para la no exclusión.

Un primer elemento clave en la caracterización del sistema-red sería la tendencia hacia el control oligopolístico del uso de Internet (podríamos afirmar, por ejemplo, y sin caer en una improcedente exageración, que en los últimos años Google ha monopolizado, a nivel mundial, las búsquedas en la web, YouTube la compartición de vídeos, la red social Facebook la producción de socialidad en línea y Twitter la actividad de *microblogging*). Es inevitable pensar que la proliferación de estas plataformas centralizadas, como espacios cerrados de contenidos, amenaza con romper la web «en islas fragmentadas»[5]. Esta tendencia hacia un creciente protagonismo de sistemas centralizados implica, además, que sea muy fácil ejercer formas de control sobre esa comunicación, algo que se combina con unas cada vez más fuertes exigencias, por parte de algunas de las grandes corporaciones, orientadas hacia la pérdida de la neutralidad de la red. En efecto, en los albores de la segunda década del siglo eran ya muy frecuentes los debates, llenos de sombras, sobre cuestiones como si sería legítimo que no se pudiera navegar a la misma velocidad por unos sitios web que por otros, o que con determinadas conexiones sólo pudiéramos hacerlo por determinadas páginas o que no fuese posible hacer uso de algunos servicios. Problemáticas que se han visto radicalmente intensificadas con la expansión de modelos muy concretos de computación móvil. Hay quien, incluso, diagnosticó la muerte de la World Wide Web en el momento en que el navegador dejó de ser el centro de la experiencia digital, atribuyendo este cambio, sobre todo, a la expansión del modelo iPhone de computación ubicua[6] que se produjo en torno al año 2009.

Otra característica esencial de lo señalado por el término «sistema-red» tendría que ver con la vertiente biopolítica del nuevo modelo de negocio sobre el que se fundamenta. El carácter enormemente lucrativo de las redes sociales en Internet evidencia cómo producción económica y producción de experiencia social y afectiva coinciden ahora, fusionándose y conformando un todo integrado. Así pues, el concepto de «sistema-red» sería inseparable de otros que introduciremos más adelante, como los de «capitalismo social» o «capitalismo afectivo»[7].

Y si en la expansión de la conectividad las posibilidades de comunicación y contacto se han incrementado enormemente, al mismo tiempo esas posibilidades están siendo fuertemente condicionadas por unos pocos modelos y patrones de intervención diseñados y gestionados por un cada vez más reducido número de empresas. De ahí que, para muchos, todo ello haya conformado un orden tecno-social caracterizado por la generación de fuertes dependencias de los nuevos sistemas y dispositivos tecnológicos, así como por procesos de inflación comunicativa que tomarían cuerpo a través de formas prediseñadas de interacción social y afectiva. En este sentido, resulta empobrecedor que

[5] Véase Tim Berners-Lee, «Long Live the Web: A Call for Continued Open Standards and Neutrality», *Scientific American Magazine* (diciembre de 2010) [http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=long-live-the-web].

[6] Véase Chris Anderson y Michael Wolff, «The Web Is Dead. Long Live the Internet», *Wired* (septiembre de 2010) [http://www.wired.com/magazine/2010/08/ff_webrip/all/1].

[7] Véase la entrada «Affective capitalism», en The Foundation for P2P Alternatives [http://p2pfoundation.net/Affective_Capitalism].

más que de «adicciones» a «navegar» o «perderse» por la red (como solía decirse en los noventa) hablemos hoy de adicciones a determinadas plataformas en línea (y en las que, desde luego, es muy difícil «perderse»). No obstante, la diatriba acerca de si el carácter inclusivo de ese sistema, que hace que muchos de los procesos de nuestra existencia individual y colectiva estén canalizados por entornos en red corporativos, implica también que aquéllos se hallen esencialmente determinados por éstos nos llevaría a una discusión hoy por hoy interminable[8].

En cualquier caso, y concretando algo más, es evidente que el concepto «sistema-red» conlleva un cierto matiz de negatividad, en cuanto se plantea como reconocimiento de las relaciones económicas y de poder subyacentes tras lo que, sin embargo, se propone siempre como un mundo idílico de nuevas posibilidades comunicativas y afectivas. Y será precisamente tarea de la nueva crítica cultural, y en parte también de las manifestaciones artísticas más comprometidas (por ser éstas el sector más creativo de aquélla), evidenciar la impronta que los intereses económicos de esos oligopolios dejan sobre los procesos de interacción en red al hacerlos técnicamente posibles. De lo que se trata, pues, es de ser algo más conscientes del fascinante y omnicomprensivo capitalismo basado en la conectividad, abriendo, si es posible, el camino a formas de vida en red alternativas, menos parasitadas por los intereses del nuevo capitalismo informacional. De ahí la cercanía e incluso fusión, como veremos, de muchas de las propuestas del nuevo arte de Internet con prácticas activistas en red o con ciertas iniciativas vinculadas a los movimientos de software libre y de código abierto. En efecto, una parte muy importante de las manifestaciones artísticas en línea más comprometidas tratará precisamente de rescatar de su creciente colonización empresarial (aunque sea de forma puramente testimonial o durante la brevedad de un instante) nuestros deseos de compartir, contribuir, estar en contacto o cooperar en red. Así, muchos artistas ensayarán la tematización crítica de esa estructura profundamente inclusiva y globalizadora, materializada fundamentalmente a lo largo de la década en el modelo participativo propio de la Web 2.0, cuestionando de múltiples formas muchas de las dinámicas empresariales que lo sustentan. Un modelo de negocio en el que la producción afectiva y las interacciones vitales se convierten en la base esencial de la nueva producción económica mediante el desarrollo de redes sociales y de plataformas colaborativas que canalizan, en entornos fuertemente sometidos a las lógicas empresariales, el deseo colectivo de expresión y de contacto. En definitiva, hablar de sistema-red como un estadio específico de la sociedad red implicaría, sobre todo, ser especialmente consciente de estas circunstancias.

Sin embargo, también hemos de reconocer las inmensas posibilidades emancipatorias que, en todas direcciones, se han abierto en esa tremenda intensificación de las interacciones comunicativas y afectivas a través de las redes. Es evidente que tenemos que celebrar la amplitud de posibilidades sociales y de acción política ofrecidas por la expansión de la conectividad digital, capaz, como vimos de forma especialmente clara ya en el 2011, de resultar decisiva en el derrocamiento de gobiernos dictatoriales al hacer posible unas nue-

[8] Para Castells, por ejemplo, «todos los procesos de nuestra existencia individual y colectiva están directamente moldeados (aunque sin duda no determinados) por el nuevo medio tecnológico». Manuel Castells, *La sociedad red*, cit., p. 88.

vas y muy eficaces formas de organización y movilización multitudinaria a través de las redes sociales (lo que nos exige valorar los tremendos potenciales «antisistema» del propio sistema-red). Pero también tenemos que reconocer que esas posibilidades «antisistema» son administradas, paradójicamente, desde dentro de la propia estructura del capitalismo tardío, representado, además, por unas pocas compañías estadounidenses (Facebook o Twitter, por ejemplo), conformando una situación en la que los enunciados pueden ser de sumisión o de protesta, pero siempre son parte ahora de la misma «máquina» (la del capitalismo informacional).

Por consiguiente, el término «sistema-red» señalaría un momento en el que habría acontecido una drástica separación entre los sistemas políticos (cada vez más cuestionados, como evidenció la emergencia del movimiento 15-M, en España, por ejemplo) y el sistema económico transnacional que representan las corporaciones de las telecomunicaciones, las cuales, como instrumentos posibilitadores de aquel cuestionamiento, parece que estuviesen exentas de todo trasfondo de intereses políticos particulares. Desde luego, corporaciones como Twitter o Facebook han sido capaces de extraer enormes beneficios económicos al tiempo que servían de catalizadores de todo tipo de revoluciones populares[9] en decenas de lugares en todo el planeta mientras el capitalismo informacional que promueven quedaba, sin embargo, casi siempre incuestionado. Habríamos alcanzado, por tanto, un estadio de la sociedad red en el que el capitalismo informacional apenas es criticado políticamente, al ser siempre presentadas las nuevas tecnologías de comunicación en red como meros medios, como instrumentos para cualquier «otra» acción posible, dándose siempre por ideológicamente inocua la colonización económica de la comunicación en la que todo ese orden tecno-social se fundamenta.

Parecería necesario, por todo lo anterior, la introducción de una mirada, acaso más de insatisfacción que de sospecha, en la evolución de Internet durante los últimos años. Una mirada que es, precisamente, la que muchos artistas han propuesto con sus obras y que, de su mano, trataremos, a lo largo de las siguientes páginas, de ir analizando y valorando en sus pros y en sus contras, en sus éxitos y en sus limitaciones y paradojas.

La lógica inclusiva de la «Web 2.0»

Como ya hemos comentado, a mediados de la primera década del siglo XXI se produjo la consolidación de una segunda etapa o época de la World Wide Web, que generalmente es identificada, en una simplificación siempre cuestionable, con el término «Web 2.0» (popularizado por O'Reilly Media en el 2004). Las nuevas características de esta segunda fase son las inducidas por una serie de tecnologías basadas en arquitecturas de participación, en las que el usuario deviene proveedor de los contenidos del sitio que

[9] No obstante, es obvio que el papel de las redes sociales en estas revoluciones ha sido sobrevalorado. El propio Mark Zuckerberg, creador de la red social Facebook, reconoció que «las revoluciones árabes recientes no han existido gracias a Facebook. Pensar eso sería arrogante e irreal. Se han dado porque la gente de allí se ha hecho con las riendas de su destino. Aunque Internet ha ayudado, claro». Citado por Antonio Jiménez Barca en «Zuckerberg: "Las revoluciones populares no las hace Facebook"», *El País*, 25 de mayo de 2011.

visita, añadiendo valor a las nuevas aplicaciones web mientras hace uso de ellas. Si antes los grandes portales de Internet eran enormes fuentes de información que generaban sus equipos profesionales de desarrollo de contenidos, las empresas que prosperarán en la Web 2.0 lo que harán es servirse de la información y contenidos aportados por sus propios usuarios. Ahora todo se fundamentará en una permanente llamada a la participación y al intercambio, que continuamente evidencia que la web no es ya sino una gran base de datos generada, actualizada y expandida permanentemente por sus propios usuarios y cuyo valor principal residiría, precisamente, en las propias dinámicas de compartición e intercambio colectivo de datos que la generan. Por esta razón, a la Web 2.0 se la suele denominar también «Web participativa»[10].

Muchos de los componentes de la Web 2.0 ya existían, de una manera u otra, antes de 2003. No obstante, es la generalización y uso masivo de estas aplicaciones y servicios lo que ha dado lugar a este nuevo paradigma participativo de la web, así como a la consolidación del conjunto de prácticas sociales que le son propias, alcanzándose un grado de empleo tan variado e intensivo que, en realidad, esa arquitectura de participación comunicativa ha devenido arquitectura política en sí misma. Pues por Web 2.0 debemos entender mucho más que un cambio en los modelos de negocio en la web; conlleva también la generalización de nuevas pautas de actividad a escala global que imponen la expansión de nuevos hábitos sociales y comunicativos, nuevas formas de actuación cargadas de prometedores potenciales.

Por lo tanto, el modelo de negocio propio de la Web 2.0 no se orienta a la puesta a disposición de los usuarios de contenidos específicos, sino a gestionar los que son proporcionados por ellos mismos. Las empresas más hegemónicas en Internet apenas producirán ya contenidos; fundamentalmente centrarán sus esfuerzos en ofrecer herramientas para que los internautas puedan crearlos y para operar con la información que se halla en la red, o en hacer posible el establecimiento de nuevas interacciones comunicativas entre sus usuarios.

Para poder acceder a esos materiales es necesario que sean identificables y categorizables en múltiples formas. De hecho, el paso que han dado las grandes empresas de crear contenidos o datos a gestionar «metadatos» puede que, esencialmente, defina el paso de la Web 1.0 a la Web 2.0, justificando también la complementariedad entre los conceptos de «Web 2.0» y «Web semántica».

Algo de suma importancia es que las innovaciones en el software serán concebidas para su empleo en infinidad de dispositivos portátiles. La tendencia a que sea posible que no sólo los usuarios aporten datos a la red sino que también puedan hacerlo los propios dispositivos, de forma automática y relativamente autónoma, es cada vez más fuerte.

Así las cosas, el nuevo modelo económico que trae todo esto consigo estará basado, fundamentalmente, en la promoción del deseo de compartir e intercambiar, de relacionarnos, tratando de extraer beneficio de la colaboración voluntaria de sus propios usuarios y de sus potenciales para la puesta en circulación pública de datos y contenidos. Por

[10] Bart Decrem propuso el término *«participatory Web»*. Véase Tim O'Reilly, «Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software», *Boletín de la Sociedad de la Información de Telefónica* (febrero de 2006) [http://sociedaddelainformacion.telefonica.es/jsp/articulos/detalle.jsp?].

ello, las nuevas empresas que operan en la red orientarán ahora sus proyectos de desarrollo a la proliferación de comunidades de cooperantes y a la gestión del acceso a los datos y archivos aportados. Un modelo de negocio que tenderá cada vez más no a vender producto alguno al consumidor, sino éste al producto, integrando al usuario y sus archivos dentro del propio servicio ofertado. Así pues, los internautas y sus contribuciones serán el contenido principal distribuido en las redes. Se canalizará con ello, y como fuerza económica, el propio deseo de la multitud de usuarios de formar parte de redes sociales, de compartir y hacer públicos sus intereses, de dialogar, de comunicarse, de expresarse públicamente, de sentirse útil, de cooperar. Es decir, que la «explotación» (si es que podemos entender que algo así hoy sucede en el campo de las redes) lo sería de la propia capacidad de los internautas de producir contenidos y socialidad y de su deseo de hacerlo. Ahora el usuario mismo (y no tanto sus necesidades) es, a la vez, el origen y el destino de lo ofrecido por los nuevos desarrollos tecnológicos en la red.

Todo ello supondrá también la puesta en marcha de nuevas estrategias publicitarias. Los mensajes comerciales ya no se colocarán sólo en los portales de Internet más visitados sino en infinidad de pequeños sitios y *blogs* que son frecuentados por internautas con necesidades e intereses mucho más específicos (en esto, de hecho, consistiría la explotación comercial de la llamada *long tail*[11] o «larga cola») y donde pequeños anuncios basados en texto, como los Google ads, lograrán una gran efectividad. Los espacios personales de las redes sociales se llenarán de contenidos publicitarios totalmente acordes con los perfiles y preferencias de cada usuario.

Por otro lado, un rasgo que determinará en gran medida la estética visual de la nueva web es la tajante separación entre forma (el diseño de la página) y su contenido, que puede llegar al usuario por múltiples vías y formatos (muchos permitirán distribuir contenidos sin necesidad de un navegador web). Con ello, gran parte de la creatividad aplicada en los años noventa al diseño de páginas web quedará reducida en la nueva década prácticamente a la nada, apenas a la mera personalización de plantillas prediseñadas.

Otra de las características más determinantes de la Web 2.0 es que está conformada por aplicaciones con escasos impedimentos para su reutilización, con licencias poco restrictivas, y que, en la mayor parte de los casos, son pretendidamente diseñadas para poder ser combinadas, invitando a su adopción como base para el ensamblaje de diferentes servicios *(mash-up)*. Y dado que éstos se van ajustando y modificando en función de los propios usos de los internautas, desarrollándose implementaciones de las aplicaciones web de forma constante, la llamada «versión beta perpetua» será, obviamente, la más habitual de la Web 2.0.

En resumen, la lógica inclusiva de esta segunda fase de la web se fundamenta en un principio elemental: una determinada aplicación o red social será mejor cuantos más usuarios hagan uso de ella, es decir, que hay valor en el volumen, que lo cuantitativo deviene cualitativo en esta época segunda de la web. Se entiende así que el empeño de las nuevas empresas de la web sea generar la necesidad de pertenencia y participación; suscitar la necesidad de vincularnos a un grupo, a una comunidad digital, de colaborar

[11] Véase Chris Anderson, «The Long Tail», *Wired Magazine* 12, 10 de octubre de 2004 [http://www.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html].

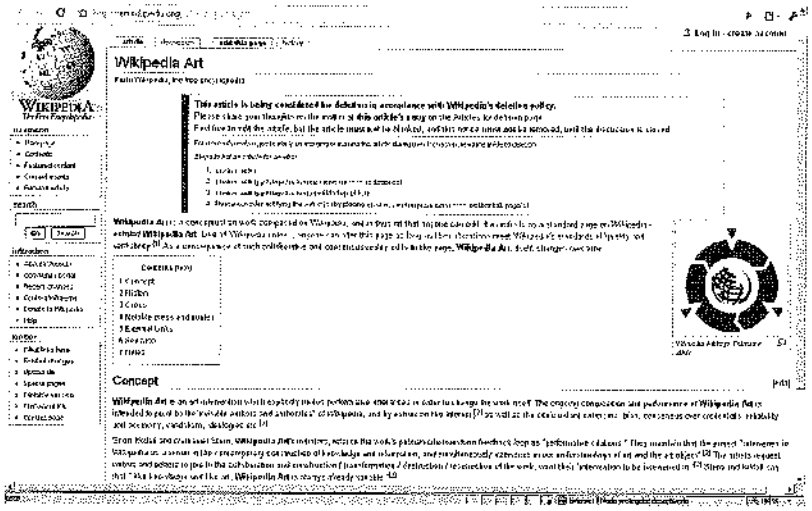
y aportar cosas (ya sean vídeos, fotografías, comentarios, etc.) para compartirlas en las nuevas redes sociales. Pero no debemos olvidar que incluso los que no quieran colaborar en la conformación de esas gigantescas bases de datos colectivas también generan datos (aunque sea de forma involuntaria) y, por tanto, valor, colateralmente, a través de los sistemas de seguimiento que efectúan los sistemas de gestión de esas plataformas. Esto se puede apreciar muy claramente, por ejemplo, en la mayoría de los espacios de venta en línea, donde se señalan, sugiriéndolos al nuevo comprador, qué otros productos adquirieron otros usuarios junto al producto elegido, cuáles les interesaron, etcétera.

Son muchas, pues, la razones para afirmar que el patrón de funcionamiento de la Web 2.0 está basado, principalmente, en conseguir añadir al usuario a la información disponible; que los ideales de las nuevas empresas de la web están en el orden de la inclusión total. No sorprende, por todo ello, que se haya afirmado en tantas ocasiones que hoy todos estamos deviniendo componentes de software o «software biónico», que las aplicaciones web «tienen a la gente dentro», lo cual justificaría que la comparación de la Web 2.0 con aquel autómata construido en 1770 por Wolfgang von Kempelen, que jugaba al ajedrez gracias a una persona que se ocultaba en su interior, sea un símil tan recurrente en las actuales investigaciones sobre la Web 2.0.

La práctica artística en la exploración de los límites de la participación: el caso *Wikipedia Art*

Si la inclusión y la participación del usuario son centrales para todos los proyectos empresariales basados en las lógicas de la Web 2.0, igualmente lo son para todas aquellas iniciativas sin ánimo de lucro que, como Wikipedia, por ejemplo, han abierto un importantísimo camino en el desarrollo de formas colaborativas de producción de conocimiento. En efecto, las garantías de fiabilidad de los contenidos de esta enciclopedia colaborativa dependen, fundamentalmente, de la inmensa cantidad de sus propios usuarios, cuya capacidad para detectar errores o deficiencias aumenta con su número, dado que todos ellos serán siempre, en mayor o menor medida, también sus supervisores y correctores.

El extraordinario éxito que Wikipedia ha tenido desde sus inicios en 2001, ha hecho de ella la mayor y más popular obra de consulta en Internet, al tiempo que se iba convirtiendo también en uno de los principales temas de reflexión para muchos artistas, que empezaban a verla como un apasionante campo de exploración creativa, sobre todo por el interés de las relaciones que se dan (al igual que en la mayor parte de las plataformas de la Web 2.0) entre su carácter inclusivo y las políticas que regulan lo que en ella puede ser considerado como «libre», o, de forma más concreta, entre la apertura a la participación de todo el mundo y las reglas de juego y las restricciones impuestas para su edición. De esta manera, muchas de estas prácticas artísticas han buscado localizar en Wikipedia los límites de la libertad dentro de las normas y estilos preestablecidos, indagando en las tipologías de acción compatibles con la «epistemología colectiva» que este inmenso proyecto representa.



4. Scott Kildall y Nathaniel Stern, *Wikipedia Art*, 2009.

Entre la infinidad de intervenciones artísticas realizadas en el contexto de esta enciclopedia, destaca el proyecto *Wikipedia Art* lanzado el 14 de febrero del 2009 por Scott Kildall y Nathaniel Stern. Esta obra, retomando las estrategias tautológicas del arte conceptual de los sesenta, se presentaba como una definición de sí misma, adoptando la forma de una entrada convencional de la propia Wikipedia titulada «Wikipedia Art». Estaba compuesta por un breve texto dividido en los habituales apartados de una entrada estándar: «concepto», «historia», «citas y referencias», «enlaces», «notas», etc. En ella podíamos leer lo siguiente: «Wikipedia Art es una obra de arte conceptual compuesta en Wikipedia, y es, por tanto, arte editable por cualquiera [...] Como todas las entradas de la Wikipedia, cualquiera puede modificar esta página en la medida en que sus alteraciones cumplan con los estándares de calidad y verificabilidad de Wikipedia». Al abrirse a la participación, la propuesta estaba concebida en realidad como una *performance*, como algo que debería ir variando a lo largo del tiempo. Podríamos decir que el proyecto sugeriría así, también, una interesante cuestión: ¿qué pueden tener en común un artículo enciclopédico colaborativo y una obra artística colaborativa, más allá de que consideremos ambos como formas específicas de expresión y de producción de conocimiento?

«Wikipedia art» era, pues, un artículo de la Wikipedia sobre el proyecto *Wikipedia art* al mismo tiempo que el artículo «Wikipedia art» estaba concebido como una obra de arte en sí misma. Obviamente, cualquier cambio que se hiciera en la entrada enciclopédica suponía una alteración de la propia obra (no sería posible modificar la entrada sin modificar asimismo la obra a la que ésta estaba referida, al coincidir ambas entidades en una única realidad). La obra y su enunciación-descripción enciclopédica coincidían. Por consiguiente, el contenido de *Wikipedia art*, en cuanto obra de arte, era el conjunto de condiciones que permiten la construcción de significado en un determinado contexto (la Wikipedia) y sus límites, así como la posible compatibilidad entre dos formas de producción de sentido, la de una enciclopedia y la de una forma específica de práctica artística de índole conceptual.

En este proyecto desempeñaba un papel de enorme importancia la citación como forma de acreditación de la información aportada, pues, no lo olvidemos, uno de los cinco pilares esenciales de Wikipedia es que la información sea verificable a través de citas a fuentes fiables. Precisamente por ello, los autores de *Wikipedia art*, para poder cumplir con esta condición, tuvieron que solicitar a algunos críticos y especialistas en arte contemporáneo, en los días anteriores a su lanzamiento, la elaboración de algunos comentarios y pequeños artículos sobre el proyecto que pudieran ser citados o enlazados desde el artículo «Wikipedia art». Y es precisamente aquí donde reside uno de los elementos de mayor interés del proyecto: el haber conferido un carácter «realizativo» a la citación. Recordemos que las expresiones realizativas se caracterizan por constituir ellas mismas acciones (como afirmaba John Langshaw Austin, «Cuando digo "Bautizo este barco" [...] no describo la ceremonia del bautizo, realizo efectivamente el bautizo»[12]). En efecto, el acto de citar en *Wikipedia art* era, a su vez, el proceso de producción de sí misma como entrada enciclopédica, al tiempo que su producción como obra de arte en ese mismo acto referencial (y del que depende su propia posibilidad de ser en relación a las exigencias de la Wikipedia).

Algunos editores, sin embargo, consideraron que esta entrada no era acorde con las reglas de la enciclopedia y la eliminaron sólo quince horas después de que fuese publicada. Para alguno de ellos, se trataba de un artículo «acerca de sí mismo» y, por lo tanto, intrínsecamente antienciclopédico. Las afirmaciones y comentarios realizados por algunos de los editores partidarios de la inmediata retirada de esta entrada, y que podemos leer aún en la página de discusión[13] sobre ella, son muy clarificadores de las razones y motivos que finalmente condujeron a su eliminación, así como de las pautas de valoración de lo que puede o no ser hecho en el contexto de la Wikipedia: «es un abuso tratar de emplear Wikipedia como una plataforma artística»; «no es más apropiado añadir contenido no enciclopédico aquí que escribir cosas en los libros de una biblioteca»; «esto no es para lo que está hecha Wikipedia»; «Wikipedia no es un sitio de hospedaje web para proyectos de arte colaborativo»; «esto es un proyecto artístico y los proyectos artísticos no están permitidos en el espacio de un artículo», etcétera.

Aunque esta obra fue eliminada y no pudo pasar a la fase de su edición colaborativa, su objetivo estaba, qué duda cabe, más que cumplido. En realidad, esta intervención había sido concebida como una práctica de análisis crítico que trataba de revelar, desde dentro de la propia Wikipedia, sus pautas de funcionamiento, los mecanismos de exclusión que subyacen en los presupuestos y patrones de producción de significado que la organizan, sus prejuicios y premisas, sus formas de autoridad y la manera en que se interpreta en ella la idea de consenso, traspasando, no por la vía de la vandalización de la enciclopedia sino por la introducción de una forma de producción de sentido que fue juzgada como incompatible con ella, los límites más allá de los cuales ya no es posible la participación en uno de los espacios, sin duda más fascinantes, de la Web 2.0.

---

[12] John Langshaw Austin, «Performative Utterances», en *Philosophical Papers*, Oxford, Clarendon Press, 1962 [ed. cast.: «Emisiones realizativas», en *Ensayos filosóficos*, Madrid, Alianza, 1989, p. 219].

[13] http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Articles_for_deletion/Wikipedia_Art.

Redes sociales y capital «social»

La segunda época de la web se caracteriza, en gran medida, por la actividad de comunidades o redes sociales que conforman espacios de interrelación humana en muchos casos enormemente activos. Iniciadas años atrás[14] (algunas redes como Classmates.com ya habían empezado a funcionar en 1995), fue, sin embargo, en 2002 cuando surgieron la mayoría de las plataformas que promocionaban redes de círculos de amistades, proliferando vertiginosamente, sobre todo, a lo largo del año 2003.

Casi todas las redes sociales están definidas por una serie de protocolos y condiciones para el ejercicio del autocontrol comunitario, indispensables para que sea posible la cohesión y el funcionamiento adecuados de esa comunidad: reglas de inclusión y exclusión, formas dinámicas de asignación o privación de derechos de participación y grado, roles de red de los participantes en la interacción, términos y condiciones bajo los que esos contenidos pueden ser distribuidos, formas específicas para la identificación (*tagging* o etiquetado) de los diferentes tipos de contenidos compartidos, etc. En relación a las formas de extensión y proliferación de estas comunidades, casi todas dependían en sus inicios de que los usuarios enviasen mensajes de invitación a sus amigos o contactos para que éstos se uniesen a la red, y así sucesivamente. Es decir, el sistema *friend of a friend* (FOAF o «amigo de un amigo») se configuró como el motor principal de la extensión, viral, de este tipo de redes.

Más compleja resulta la identificación de los elementos y condiciones que actúan sobre la motivación a integrarnos y cooperar en estas redes, probablemente todos más o menos relacionables con las «emociones sociales», esto es, el placer de la amistad, el sentirse en compañía, la experiencia de la reciprocidad, la empatía, etc. De gran interés es el papel desempeñado en todo ello por lo designado con el término *egoboo:* el placer derivado del reconocimiento público del trabajo voluntario o la satisfacción que produce al participante el sentirse útil, el ser capaz de prestar ayuda a los demás miembros de esa comunidad. De hecho, una condición clave para el éxito de muchas de estas redes fue el reconocimiento como *karma* del número o calidad de las aportaciones de un usuario determinado, es decir, que todo el mundo tuviese la posibilidad de incrementar su «prestigio» o «reputación» en esa red social mediante la participación, al hacerse explícito el valor de sus contribuciones[15].

Obviamente, la promoción de experiencias colectivas de usuario, el fomento de interacciones afectivas entre los participantes y el hacer posible la agregación de información procedente de esas redes basadas en comunidades de afinidad han exigido inmensos esfuerzos en el desarrollo de software social, es decir, aquel orientado a

---

[14] Se considera que la primera plataforma social en la red fue Classmates.com (1995). Otra iniciativa que siguió a ésta fue SixDegrees.com (1997). En 2003 hacen su aparición Friendster, Tribe.net, MySpace, Ecademy, Xing(openBC), Soflow y LinkedIn. Más tarde, se pondrán en marcha Orkut (2004), Facebook (2004) y Yahoo! 360° (2005). Para más información sobre la historia de las redes sociales, véase Trebor Scholz, «A History of the Social Web» (2007) [http://www.collectivate.net/journalisms/2007/9/26/a-history-of-the-social-web.html, 2007].

[15] Véanse Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Nueva York, Addison-Wesley, 1993, y Peter Kollock, «The Economies of Online Cooperation: Gifts and Public Goods in Cyberspace», en Marc Smith y Peter Kollock (eds.), *Communities in Cyberspace*, Londres, Routledge, 1999.

gestionar las necesidades y potenciales de agregación de datos, intercambio e interacción comunicativa de los usuarios en las nuevas redes sociales en línea. El objetivo primordial es generar aplicaciones y plataformas de fácil empleo que hagan posible la explotación económica de la experiencia del contacto entre personas, así como, también, de la simulación de todas sus posibles variantes y dinámicas. La inclusión del mayor número posible de usuarios conformará la estrategia fundamental de generación de beneficios por parte de las nuevas empresas, cuyas plataformas actuarán como los principales lugares de gestión de la nueva socialidad digital y de lo que ésta pueda llegar a generar y poner en circulación.

Era inevitable que este contexto de participación colectiva que conforman las nuevas redes sociales acabara por ser considerado como uno de los ámbitos más atractivos para ser explorado por las nuevas prácticas artísticas, sobre todo por su enorme importancia en la determinación y consolidación de nuevas pautas y hábitos sociales, y por su influencia en las formas de producción de subjetividad en nuestros días. Caracterizable una parte muy relevante del nuevo arte de Internet como la dimensión más creativa del ejercicio de la disensión en el contexto de la Web 2.0, podríamos considerar muchas de estas propuestas artísticas como formas de practicar una oposición interpretativa y crítica a las nuevas dependencias y necesidades que organizan hoy la red y que administran sus modelos de negocio. También, en su conjunto, sería factible concebirlas como una vía idónea para desarrollar modos alternativos de valoración de los hábitos predominantes de intercambio lingüístico, colaboración y participación colectiva que son propios de esta fase segunda de la web, o, en otras palabras, como una metodología de exploración crítica de lo que acaso podríamos denominar como «capital social».

En estas nuevas formas de la creación artística, las borrosas fronteras entre arte y activismo, entre creación y disensión, serán transitadas nuevamente y de maneras muy diversas. Así, obras como las incluidas en la muestra «My Own Private Reality – Growing up online in the 90s and 00s»[16] (2007), comisariada por Sabine Himmelsbach y Sarah Cook, o el conjunto de proyectos seleccionados en el *website* «Antisocial notworking»[17] (2008) producido por project.ARNOLFINI con PL9 Design son sólo algunos ejemplos de este amplísimo conjunto de iniciativas, muchas de ellas centradas en el porqué de la fascinación generalizada por la participación en la red, en el cuestionamiento de en qué consiste realmente esa participación o qué podemos entender por «social» en la «web social». Proyectos que, en última instancia, lo que buscan es explicitar críticamente la manera en que las nuevas formas de poder operan en los *social media*. De hecho, la identificación de la obra de arte como «software social», tan propia de esta segunda época del arte de Internet, incidiría precisamente en la idea de que la práctica artística más comprometida ha de tener, como una de sus prioridades, el orientarse a la exploración de las formas en las que se dan las interacciones personales y sociales en el actual sistema-red. Y que en casi todas estas creaciones artísticas veamos tanta ironía –y, por supuesto, mucha más crítica que optimismo– se entiende por el simple hecho de que la

[16] La muestra fue comisariada para la Edith-Russ-Haus für Medienkunst de la ciudad alemana de Oldemburgo [http://myownprivatereality.wordpress.com/].

[17] http://project.arnolfini.org.uk/projects/2008/antisocial/#

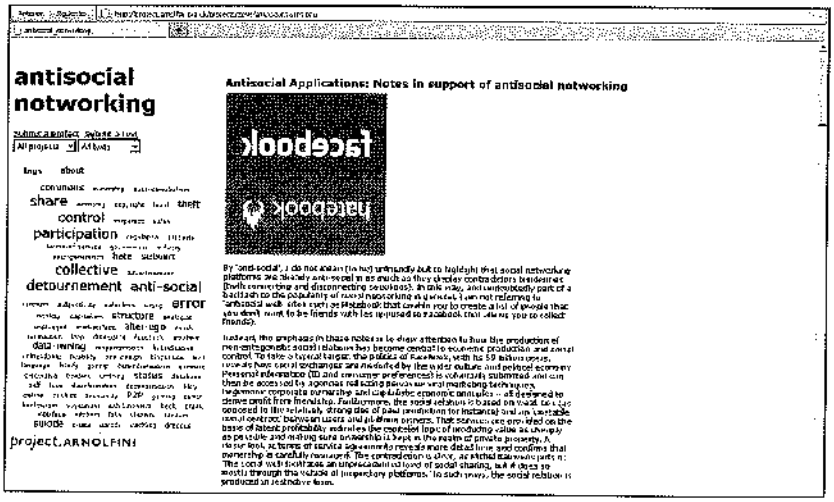
gestionar las necesidades y potenciales de agregación de datos, intercambio e interacción comunicativa de los usuarios en las nuevas redes sociales en línea. El objetivo primordial es generar aplicaciones y plataformas de fácil empleo que hagan posible la explotación económica de la experiencia del contacto entre personas, así como, también, de la simulación de todas sus posibles variantes y dinámicas. La inclusión del mayor número posible de usuarios conformará la estrategia fundamental de generación de beneficios por parte de las nuevas empresas, cuyas plataformas actuarán como los principales lugares de gestión de la nueva socialidad digital y de lo que ésta pueda llegar a generar y poner en circulación.

Era inevitable que este contexto de participación colectiva que conforman las nuevas redes sociales acabara por ser considerado como uno de los ámbitos más atractivos para ser explorado por las nuevas prácticas artísticas, sobre todo por su enorme importancia en la determinación y consolidación de nuevas pautas y hábitos sociales, y por su influencia en las formas de producción de subjetividad en nuestros días. Caracterizable una parte muy relevante del nuevo arte de Internet como la dimensión más creativa del ejercicio de la disensión en el contexto de la Web 2.0, podríamos considerar muchas de estas propuestas artísticas como formas de practicar una oposición interpretativa y crítica a las nuevas dependencias y necesidades que organizan hoy la red y que administran sus modelos de negocio. También, en su conjunto, sería factible concebirlas como una vía idónea para desarrollar modos alternativos de valoración de los hábitos predominantes de intercambio lingüístico, colaboración y participación colectiva que son propios de esta fase segunda de la web, o, en otras palabras, como una metodología de exploración crítica de lo que acaso podríamos denominar como «capital social».

En estas nuevas formas de la creación artística, las borrosas fronteras entre arte y activismo, entre creación y disensión, serán transitadas nuevamente y de maneras muy diversas. Así, obras como las incluidas en la muestra «My Own Private Reality – Growing up online in the 90s and 00s»[16] (2007), comisariada por Sabine Himmelsbach y Sarah Cook, o el conjunto de proyectos seleccionados en el *website* «Antisocial notworking»[17] (2008) producido por project.ARNOLFINI con PL9 Design son sólo algunos ejemplos de este amplísimo conjunto de iniciativas, muchas de ellas centradas en el porqué de la fascinación generalizada por la participación en la red, en el cuestionamiento de en qué consiste realmente esa participación o qué podemos entender por «social» en la «web social». Proyectos que, en última instancia, lo que buscan es explicitar críticamente la manera en que las nuevas formas de poder operan en los *social media*. De hecho, la identificación de la obra de arte como «software social», tan propia de esta segunda época del arte de Internet, incidiría precisamente en la idea de que la práctica artística más comprometida ha de tener, como una de sus prioridades, el orientarse a la exploración de las formas en las que se dan las interacciones personales y sociales en el actual sistema-red. Y que en casi todas estas creaciones artísticas veamos tanta ironía –y, por supuesto, mucha más crítica que optimismo– se entiende por el simple hecho de que la

[16] La muestra fue comisariada para la Edith-Russ-Haus für Medienkunst de la ciudad alemana de Oldemburgo [http://myownprivatereality.wordpress.com/].

[17] http://project.arnolfini.org.uk/projects/2008/antisocial/#



5. Página del repositorio de proyectos «Antisocial notworking» (2008), producido por project.ARNOLFINI con PL9 Design.

web actual se nos ha presentado, por parte de las corporaciones que la gestionan, como un campo idílico de felicidad, de amistad, de compartición, de socialización, de comunicación incrementada hasta el infinito. Definida la evolución de la web hoy mediante esos principios, es difícil no presuponer en ella una neutralidad ideológica a cuya aceptación irreflexiva, sin embargo, las actuaciones artísticas más críticas van a oponerse una y otra vez. Haciendo coincidir sus temáticas con formas específicas de funcionamiento de la propia web social, su exigencia de interpretación es, en última instancia, el requerimiento de un meditar crítico y políticamente comprometido acerca de las formas en las que el sistema-red opera, así como de los mecanismos de mediación de la socialización que éste predispone.

El nuevo impulso de la creatividad *amateur*

Muchas esperanzas estuvieron depositadas, a lo largo del siglo xx, en la conversión de los consumidores de medios en productores de medios. Para el Guy Debord de las *Tesis sobre la revolución cultural* (1958), por ejemplo, no cabía posibilidad para la libertad en el empleo del tiempo sin la posesión de los instrumentos modernos de construcción de la vida cotidiana, y sólo a través de su uso, afirmaba, se podría pasar «de un arte revolucionario utópico a un arte revolucionario experimental»[18]. Asimismo, la conversión de la multitud en agente autónomo de producción propuesta por Hardt y Negri en su libro *Imperio* (2000) se encauzaría tratando de lograr su libre acceso y control de los medios primarios de producción biopolítica y, por tanto, de producción de subjetividad:

[18] Guy Debord, «Tesis sobre la revolución cultural», en *Textos situacionistas sobre arte y urbanismo*, Madrid, La Piqueta, 1977, p. 36.

el conocimiento, la información, la comunicación, los afectos, todo lo que, en definitiva, constituye a su vez el tejido primordial de la producción económica y social hoy en día.

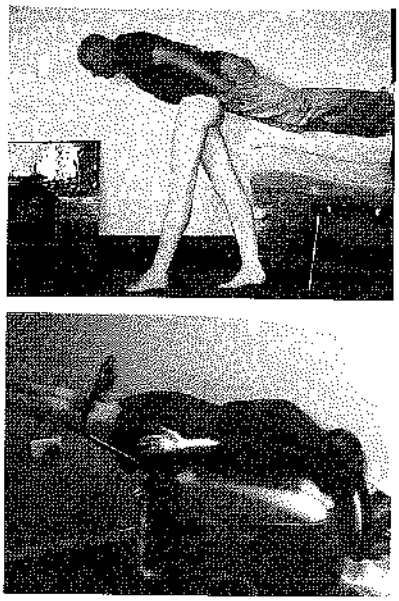
Sin embargo, en sus primeros momentos, la progresiva introducción de las tecnologías de medios en la vida cotidiana hacía pensar que, de una definición de cotidianidad como la planteada por Henri Lefebvre («lo que queda cuando se extrae de lo vivido todas las actividades especializadas»[19]), se pasaría a una cotidianidad fundamentalmente especializada, es decir, tan compleja y técnica como la del trabajo o, incluso, totalmente coincidente con ella. En efecto, no eran pocos los que pensaban que ésta, sometida al marco de la racionalidad del capitalismo moderno, reforzaría los modelos de la sociedad de consumo y su homogeneización. Todo esto, sin embargo, aun habiendo acontecido en mayor o menor medida, no parece apenas compatible con el optimismo con el que se afronta actualmente la nueva emergencia de la creatividad *amateur*, de las lógicas cada vez más extendidas del *do it yourself* (hazlo tú mismo) o del *let's do it together* (hagámoslo juntos) que han venido de la mano del cada vez más intenso proceso de vertebración de la vida cotidiana mediante las nuevas tecnologías de la red.

Si echamos la vista atrás, a los primeros momentos de la web, los contenidos que en ella se ofrecían eran generados por profesionales, mientras que los usuarios eran, fundamentalmente, consumidores de esa información. En la primera década del siglo xxi, por el contrario, muchas plataformas de servicios van a permitir a sus usuarios participar en comunidad colaborando y compartiendo archivos, fotografías, vídeos, etc. (incluso pudiendo transformarlos y reeditarlos en la propia aplicación), de forma que los usuarios no son ya sólo consumidores sino también proveedores, ellos mismos, de contenidos[20]. Ciertamente, la «contradicción» entre productores y consumidores no es inherente al nuevo modelo de la web, con lo que, idealmente, la Web 2.0 sería esa web «para» el usuario a la vez que generada «por» los propios usuarios, bajo la consigna de que cualquiera de sus servicios mejora proporcionalmente al número de usuarios que lo emplean. Tanto las grandes plataformas para compartir fotografías y vídeos como la expansión inmensa de los sitios web dedicados al desarrollo de comunidades de cooperantes se convertirán en catalizadores esenciales de este proceso. El tiempo libre se alejará así del consumo pasivo haciéndose participativo, implicando la producción de conocimiento, opinión y habilidades que se valorarán y reconocerán públicamente. En muchas ocasiones sólo se necesitará una invitación a hacer algo para que se evidencie el sorprendente potencial creativo de la multitud interconectada, como sucede en iniciativas como *The Lying Down Game*[21] (también conocido como *Planking*), cuya puesta en marcha se atribuye a Gary Clarkson y Christian Langdon en 1997. Propuesto como un juego consistente en hacerse una fotografía tumbado boca abajo, con las manos pegadas al cuerpo en el lugar más extraño posible, las varias decenas de miles de internautas que han contribuido con una o varias fotografías lo han convertido en todo un fenómeno

[19] Citado por Guy Debord en «Perspectivas de modificaciones conscientes de la vida cotidiana», *ibidem*, p. 207.

[20] En ocasiones se han empleado los términos *professional amateurism* o *amateur professionalism* para describir esta situación. Véase a este respecto Charles Leadbeater y Paul Miller, «The pro-am revolution: how enthusiasts are changing our society and economy», Demos, 2004 [http://www.demos.co.uk/files/proamrevolutionfinal.pdf].

[21] http://www.lyingdowngame.net/



6. Dos imágenes de *The Lying Down Game*, realizadas por Rob Stewart (arriba) y Lo Wright (abajo), 2009.

social y multitudinario rebosante de humor y creatividad que abre interesantes vías hacia un proceso que podríamos denominar como de «socialización» de la práctica de la *performance* y del arte público.

Lo mismo podríamos afirmar de las miles de *flash mobs* realizadas ya en todo el mundo. Muchas de estas manifestaciones, concebidas en su mayoría de forma colectiva en la red gracias a decenas de páginas especializadas en este tipo de nuevos comportamientos urbanos, asumen frecuentemente características que permitirían definirlas como formas «popularizadas» del *happening* o de la *performance* participativa. Se trata de movilizaciones colectivas pensadas para desarrollarse en lugares específicos, con la pretensión de crear situaciones conformadas por todo tipo de personas, que interpretan y hacen evolucionar unas directrices de actuación previamente acordadas. Se orientan, sobre todo, al desarrollo o creación de alguna acción inusual en un lugar concreto, tras cuya realización ese grupo de personas, que en la mayor parte de los casos ni se conocen entre sí, se disuelve[22]. Generadas desde la apertura integradora del *swarming* tecnológico, difundidas viralmente a través de las cadenas de mensajes o del flujo informativo de las redes sociales, las *flash mobs* consiguen concretarse en situaciones localizadas y contextualizadas espacialmente, abriéndose al azar de la interacción con otras personas que en ese momento ocupan o transitan ese lugar. La fugacidad que caracteriza a estas acciones (a veces no duran más que unos minutos) dificulta la neutralización de su habitual carga irónica y crítica, al no dejar tiempo a sus involuntarios espectadores para analizarlas en términos de algo premeditado, como distinto a algo que podría realmente suceder

[22] Véase Leander Kahney, «E-Mail Mobs Materialize All Over», *Wired News* (julio de 2003) [http://www.wired.com/news/culture/0,1284,59518,00.html].

de modo espontáneo en ese lugar. Su capacidad para producirse en el interior de los flujos de tránsito en la ciudad sin previo aviso rompe y enrarece las relaciones y expectativas de las personas en relación a los espacios y a las situaciones cotidianas a las que están habituadas, transformando esos lugares, creando otro ámbito de posibles relaciones. Un fenómeno que empezó a extenderse sobre todo a partir del año 2003 y que cuenta ya con una muy nutrida historia de acciones realizadas. Nuevas dinámicas colectivas en las que se evidenciaría cómo lo *singular* trata de presentarse hoy en la forma de la multitud misma.

Por otro lado, es evidente que el nuevo paradigma colaborativo de la fase segunda de la web que protagoniza esa multitud interconectada que se expresa y comparte en las redes, guarda ciertas resonancias de los modelos sociales que consideraron la democracia de la multitud como la forma absoluta de la política. Incluso la multitud, esa infinita multiplicidad de singularidades activas, podría ser definida, en relación a sus potenciales más emancipatorios y creativos, como productora de una estética no «sobre» la vida sino «de» la vida, haciendo de la «potencia de la vida»[23] la característica esencial de su producción estética no profesionalizada. Desde este punto de vista, dejaríamos de apreciar en la creatividad de la multitud interconectada sólo sus rasgos homogéneos para creer que esa vida colectiva no supone menoscabo de la individualidad, de la singularidad de cada individuo que la integra. Pues esa multitud no es amenaza alguna para el individualismo; su conformación no supone homogeneización coactiva. Es una multitud que tampoco tendría nada que ver con aquellos conceptos de «masa» o «pueblo» con los que operó una parte importante del pensamiento político en épocas pasadas. Así, deberíamos considerar a la multitud en línea como la garantía de resistencia más eficaz y prometedora ante los intentos de unificación indiferenciadora y coercitiva y de destrucción de la singularidad que siempre han pretendido los medios masivos de comunicación tradicionales[24].

Por consiguiente, que toda persona pueda ser productora y distribuidora de materiales visuales y audiovisuales de todo tipo ha desencadenado un imparable proceso de «amateurización» de las prácticas creativas, que estadísticamente suponen una parte muy importante de los contenidos disponibles en la red. Un proceso claramente enfrentado al profesionalismo que caracterizó al siglo xx en todas sus facetas. Ahora tanto aquella concepción del individuo como lugar exclusivo del «talento artístico» como la correlativa supresión de éste en la «gran masa» dejan de tener sentido alguno, alejándonos de un pasado cada vez más superado, tras la extrema atenuación de toda división del trabajo (y en la que Marx veía, precisamente, la causa principal de aquella supresión).

Entre otras muchas consecuencias, toda esta serie de transformaciones nos exigirá replantear íntegramente el propio concepto de creador *amateur*; al menos respecto a definiciones como la que Roland Barthes había propuesto en 1973: «El *amateur*; el aficionado, no se define forzosamente por un saber menor, por una técnica imperfecta [...] sino

[23] Según Roberto Esposito, «si, como Deleuze cree, la filosofía es la práctica de creación de conceptos adecuados al acontecimiento que nos toca y nos transforma, éste es el momento de repensar la relación entre política y vida en una forma que, en vez de someter la vida a la dirección de la política (lo que manifiestamente ocurrió en el curso del último siglo), introduzca en la política la potencia de la vida»; *Biopolítica y filosofía*, Buenos Aires, Grama ediciones, 2006, p. 17.

[24] Véase Michael Hardt y Antonio Negri, *Imperio*, Barcelona, Paidós, 2002.

más bien por lo siguiente: es el que no muestra, el que no se hace oír»[25]. Esta caracterización, evidentemente, ya no será válida para definir al creador *amateur* en el contexto de la Web 2.0. Por el contrario, es ahora éste el que más difusión va a dar a sus producciones, pues no espera recibir ningún beneficio económico a cambio de ellas. No es el suyo el modelo basado en la economía de la escasez en la que se fundamenta el mercado del arte, operativo gracias a la restricción del acceso a la experiencia de la obra (ya sea por la vía de su adquisición por parte de un coleccionista, ya por la de un control institucionalizado de sus formas de exhibición). Y ello le confiere al creador aficionado un potencial inusitado, al poder hacer uso de todos los medios de difusión sin considerar que la distribución masiva y gratuita de sus producciones atente contra sus propios intereses.

En otro orden de cuestiones, no cabe olvidar tampoco que sólo una parte cada vez menor de las innovaciones estéticas tendrá lugar ya en el entorno de relaciones profesionales e industriales; muchas de esas innovaciones acontecerán en la «fábrica social» que conforman los usuarios, es decir, después de la fase de producción industrial. Se hablará mucho, por ello, de un emergente proceso de «democratización de la innovación»[26] o de una «innovación abierta»[27], relacionada con la fórmula *customer-made* (hecho por el cliente) y que implicaría una activa cooperación entre empresas y usuarios en la producción de mercancías y servicios. Lo que estaría aconteciendo es, pues, la conversión de los consumidores en productores de determinados productos, haciendo coincidir a consumidores y productores, esto es, generando «prosumidores»[28]. Muchas de las nuevas iniciativas empresariales estarán basadas en métodos de *crowdsourcing*[29], es decir, en un tipo de «subcontratación» empresarial fundamentado en el trabajo voluntario o en las aportaciones de sus propios usuarios. La importancia de este tipo de estrategia como elemento definidor de muchas de las pautas más características de lo que aquí denominamos como sistema-red justificará, sin duda, su protagonismo en buena parte de los proyectos artísticos y de comisariado que tendrán lugar a lo largo de la década[30].

Con todo, donde la contradicción entre productores y consumidores carecerá ya de sentido alguno será, más incluso que en el campo creativo, en el informativo. Bastaría referirnos al fenómeno *blog* (y sobre todo a las actividades de *microblogging* a finales de esta primera década del siglo xxi) como el ejemplo más evidente de la emergencia de una «amateurización» masiva de la producción de información y contenidos, claramente vinculada a la aparición del llamado «periodismo ciudadano» o «periodismo participativo».

Pero dejemos el análisis de estas cuestiones para más adelante, para centrarnos ahora en una problemática algo más particular: esa multitud interconectada no es sólo pro-

---

[25] Roland Barthes, *Lo obvio y lo obtuso*, Barcelona, Paidós, 1986, p. 234.

[26] Véase Erik von Hippel, *Democratizing Innovation*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2005.

[27] Véase Henry William Chesbrough, *Open Innovation: The New Imperative for Creating and Profiting from Technology*, Boston, Mass., Harvard Business School Press, 2003.

[28] Adaptación al castellano del término *prosumers*. Véase Bill Quain, *Pro-Sumer Power: How to Create Wealth by Buying Smarter, Not Cheaper!*, Tampa, Flo., International Network Training Institute, 2006.

[29] Véase Jeff Howe, «The Rise of Crowdsourcing», *Wired* (junio de 2006) [http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html].

[30] Un ejemplo de exploración del concepto de *crowdsourcing* desde la práctica de comisariado es la muestra «Phantom Captain: Art and Crowdsourcing» comisariada por Andrea Grover en *apexart* (Nueva York) entre los meses de octubre y noviembre de 2006.

ductora de contenidos, sino que también es juzgadora, evaluadora, calificadora de los materiales que alberga la web. Ciertamente, en el contexto de la Web 2.0 la invitación a votar y calificar lo que leemos o vemos es permanente. Su propia estructura se fundamenta en una continua exigencia de jerarquización de la información y de los datos, para cuyo desarrollo se compromete siempre al propio usuario. Y es precisamente por ese aspecto juzgador de la multitud por lo que muchos verán un peligro en esta hegemonía cada vez mayor de lo *amateur*, llegando a considerar el modelo estético de la Web 2.0 como el propio de una oclocracia, esto es, como el de una de las formas específicas de degeneración de la democracia, como un gobierno estético de la «muchedumbre»[31]. Indudablemente, hay resonancias en esta postura de la negatividad planteada décadas atrás por algunos de los más pesimistas teóricos de la teoría posmoderna. Jean Baudrillard nos ofreció, probablemente, el mejor ejemplo de este posicionamiento al afirmar que lo que desea profundamente la gente es «el espectáculo de banalidad [...] el obsceno espectáculo de la nulidad, la insignificancia y la planitud»[32], justo lo que él consideraba opuesto al «Teatro de la crueldad», aunque matizaba: «probablemente haya una forma de crueldad, al menos una virtual, adjunta a esa banalidad»[33].

7. Delaware, *YouTubeHarmony*, 2007.

[31] Véase el libro de Andrew Keen *The Cult of the Amateur: How Today's Internet is Killing Our Culture*, Nueva York, Doubleday, 2007.

[32] Jean Baudrillard, «L'Elevage de Poussière», *Libération*, 29 de mayo de 2001.

[33] *Ibidem*.

8. Martjin Hendriks, *Video as Suburban Condition*, 2007.

9. John Michael Boling, *Guitar Solo Threeway*, 2005.

En relación a todo ello, un sector muy importante de las nuevas prácticas artísticas trabajará intensamente en torno a esa encantadora «banalidad» *amateur*[34] que nos resulta tan atractiva por sincera, quizá por ser tan convincentemente «real». Ésa que apreciamos en los vídeos caseros que constituyen la materia prima de series como *YouTubeHarmony* (2007), del grupo japonés Delaware, o en esos vídeos de adolescentes y jóvenes ensayando torpe pero gozosamente diferentes coreografías de baile, en plena calle o en los huecos libres del aparcamiento de un centro comercial y de los que Martjin Hendriks se apropia, extrayéndolos también de YouTube, para recombinarlos luego mediante forzadas sincronías en obras como *Video as Suburban Condition* (2007).

Por supuesto, resulta inevitable reconocer que la producción creativa *amateur* está plagada de repetición e imitación, que las muestras de singularidad en ella son siempre estadísticamente ínfimas en relación al número de los intervinientes, algo que, por otra parte, muchas de las creaciones artísticas «profesionales» que han hecho de la Web 2.0 su contexto principal de referencia e investigación insisten una y otra vez en recalcar. Es el caso, por ejemplo, de la obra de John Michael Boling *Guitar Solo Threeway* (2005), una retícula de vídeos de YouTube de guitarristas aficionados que revela la asfixiante homogeneidad que caracteriza la dominante fantasía juvenil de llegar a ser una estrella de la música.

[34] Esta línea de trabajo la encontramos presente ya años atrás en proyectos como *1000 $ Page contest* (1993-2004), ideado por Olia Lialina, consistente en una convocatoria abierta en busca de páginas web personales creadas entre 1993 y 2004. Véase también el conjunto de textos en torno al concepto de «folclore digital» en Olia Lialina y Dragan Espenschied (eds.), *Digital folklore*, Stuttgart, Merz & Solitude, 2009.

En todo caso, frente a las consideraciones más negativas de los potenciales creativos de la multitud conectada, parecería más adecuado ver el campo de la participación que ha quedado abierto por la evolución de la red como un horizonte cargado de posibilidades para hacer realidad la consecución de muchos de los objetivos sociales y políticos incumplidos desde hace décadas. Es más, posiblemente podamos afirmar que la red habría alcanzado, ya a mediados de la primera década del siglo xxi, una primera fase de un auténtico cumplimiento de sus posibilidades comunicativas y sociales, vislumbrándose un primer atisbo de lo que podría llegar a ser algún día la constatación de aquella consigna que identificaba al «nosotros» con «los medios»: *We, the media*[35].

Antes de la popularización del uso de la web, solía afirmarse que la diversidad en el campo mediático no encontraba correspondencia en el número de las ofertas disponibles. Por ejemplo, que las decenas de canales de televisión en los países más desarrollados eran la muestra más clara del excentricismo, que no de la descentralización de la comunicación[36], con una numerosísima multiplicidad de focos emisores, pero de una única y misma banalidad. En el arranque del nuevo siglo, sin embargo, la web permitirá cambiar esa situación en un grado sustancial, abriendo un inmenso campo de nuevas posibilidades. Pues tras la repetición y lo carente de interés debemos ser capaces también de ver la vitalidad que subyace en esa explosión de creación libre y compartición pública, así como imaginar con optimista esperanza lo que ella promete. No parece en nada estéril esa intensificación del ejercicio creativo por parte de todo el mundo, ni la independencia de sus producciones de cualquier contexto profesional de receptores. No en vano, exposiciones como «D.I.Y. or DIE: an Upgrade!» (2006), organizada por Turbulence y Rhizome, «We are photographers now! The rapid mutation of amateur photography in the digital age» (2007), en el Musée de l'Elysée de Lausanne o la titulada «Amateurs» (2008), en el CCA Wattis Institute de San Francisco, exploraron las posibilidades de la creación artística *amateur*, los procesos de creación y distribución fuera de los sistemas comerciales y su confrontación con éstos, abriendo, incluso, la posibilidad de crear modelos alternativos de producción y distribución artística colaborativa. Un creciente proceso de «amateurización» de la producción audiovisual en el que, sin duda, también el fenómeno «machinima» (basado en el empleo de videojuegos para la realización de películas de animación) desempeñará un papel de gran importancia, como se hizo evidente en las diferentes ediciones del Machinima Filmfest[37] (iniciado en 2002) o en selecciones como «QQ More» (2008), comisariada por Eddo Stern.

De igual manera, las relaciones entre los modos de jerarquización popular de los materiales en línea y la práctica comisarial profesionalizada han sido un tema frecuente en los proyectos expositivos más arriesgados, como sucedía en «Click! A Crowd-Curated Exhibition» (2008), organizada por el Brooklyn Museum, que giraba en torno a la cuestión de si algunas de las ideas clave planteadas por James Surowiecki en *The Wisdom of Crowds* (2004) podrían o no ser aplicadas a la gestión expositiva de las artes

[35] Véase Dan Gillmor, *We the Media: Grassroots Journalism by the People, for the People*, Sebastopol, Cal., O'Reilly Media, 2004.

[36] Véase Jean Baudrillard, *Power Inferno*, París, Galilée, 2002 [ed. cast.: *Power Inferno*, Madrid, Arena Libros, 2003].

[37] http://festival.machinima.org/

visuales, permitiendo al público participar activamente en los procesos de producción de la propia muestra.

Por otra parte, es evidente que la incorporación de cámaras fotográficas y de vídeo en teléfonos móviles y agendas electrónicas y la posibilidad de compartirlas a través de Internet fueron condición *sine qua non* para el desarrollo de las grandes plataformas de la Web 2.0. Sin esa disponibilidad siempre permanente de poder realizar una fotografía o vídeo y de hacerlos públicos en la web casi de forma inmediata, no se podría comprender el fenómeno de la Web 2.0. Sería factible hablar, incluso, de una «estética» que algunos han querido denominar como «micromedia», derivada de la escasa resolución y calidad de la imagen propia de esas primeras cámaras de fotografía y vídeo de las que disponían los teléfonos móviles en los primeros años del nuevo siglo, así como de las características estéticas más típicas de los actuales vídeos de los internautas, en su mayor parte tomados con la *webcam* de su propio ordenador: primer plano, cámara fija, iluminación defectuosa, típica deformación por el gran angular de la cámara, escenario doméstico, etc. La tematización de algunas de estas características en el campo del arte sería perfectamente ejemplificable con obras como *Encoded presence*[38] (2005) de Michael Takeo Magruder, cuyo centro de atención principal eran las limitaciones de las tecnologías de registro visual de los primeros teléfonos móviles, entendiéndolas positivamente como elementos creativos de cierta significación estética en sí mismos. La evolución de esta vía de investigación tendrá otros interesantes momentos en aquellos trabajos que, como *Immobilité*[39] (2009) de Mark Amerika, trataron de lanzar preguntas sobre el futuro del cine precisamente mediante el uso de tecnologías de registro visual totalmente *amateur*. De hecho, *Immobilité* es un largometraje de 75 minutos enteramente filmado con un teléfono móvil, en el que su autor procura que el modo de filmación recuerde la estética típica de los vídeos de los usuarios no profesionales de YouTube.

Muy relacionada con esa investigación se situaría otra vía conformada por un conjunto de trabajos vinculados a las capacidades de emisión y puesta en público de materiales de registro visual tomados con el propio teléfono móvil, como podemos apreciar en el desarrollo de muchos proyectos de *podcast* de vídeo experimental. Serían buenos ejemplos de esta línea de actuación iniciativas como *DISCO-NNECT* 2007, de Abe Linkoln (con la colaboración de Jimpunk y Subculture), o *megafone.net*, un dispositivo comunitario de publicación móvil en la web iniciado en 2003 por Antoni Abad y Eugenio Tisselli y que comentaremos más adelante.

En cualquier caso, es posible que, antropológicamente hablando, lo más relevante de la emergencia de la creatividad visual *amateur* sea que la mayor parte de esas imágenes y grabaciones que vemos en los repositorios colectivos de fotografía y vídeo o en las redes sociales no son posibilidades de mundos, ni variaciones, ni extensiones, sino imágenes del que habitamos, imágenes de nuestra vida en el mundo, vida que en sí misma busca intensificarse a través de permanentes autorrepresentaciones y registros visuales de su acontecer y goce. Millones de fotografías y vídeos de todo tipo de cosas y momentos escapan a cada instante de la antigua privacidad de los álbumes personales para encon-

[38] http://www.takeo.org/nspace/

[39] http://www.immobilite.com/

trarse con millones de personas con las que generar comunidades de asistentes a una representación que es, en el fondo, también la de sí mismos. Cada fotografía, cada vídeo que se «sube» a la web, es una pequeña muestra de la vida de sus propios autores que, al compartirla, tratan de contagiar a otros su entusiasmo, quizá pretendiendo, más que comunicar públicamente experiencia alguna, conseguir efectuar una cierta «comunión» (entendido este término como «participación en lo común») con otros muchos a través de la vivencia que se comparte con ese archivo. Pues toda expresión de vida, especialmente toda imagen del disfrute, buscará siempre la conformación de la figura colectiva, compartida, de su experiencia, y es ahora el momento en el que esto se hace absolutamente posible. Hoy todo goce parece pasar ya por la imagen y por su compartición. Esa sinceridad en la expresión del disfrute, generadora en muchas ocasiones de la pregnante apariencia de lo *freaky*, será, de hecho, uno de los motores fundamentales de la proliferación viral de algunos vídeos que llegan a conformarse en auténticos acontecimientos sociales en la red, como fue el fenómeno *Numa Numa*[40] o el *Star Wars Kid*[41].

Como ya hemos comentado, algunas de las características más frecuentes de los vídeos y fotografías compartidos en la web, con su despreocupación o desconocimiento de cuestiones técnicas o estéticas «profesionales», nos permiten hablar de ciertas formas o elementos reiterativos de gran interés, que muchos artistas han convertido, precisamente, en el eje central de sus obras. Es el caso, por ejemplo, de la recurrente presencia del destello del *flash* reflejado en espejos que aparece en infinidad de autofotografías de los usuarios de las redes sociales y con las que Jasper Elings ha creado *Flashings in the mirror*[42] (2009). En este vídeo, el brillante destello del *flash* se convierte en un extraño sol que va rotando alrededor del propio formato del vídeo en un tránsito por centenares de imágenes extraídas de decenas de *websites* diferentes. Una imagen de la circularidad, entendida como continuidad interminable del deseo de autorrepresentación, del autoproducirse el individuo como imagen de cara a la socialización. Ante *Flashings in the mirror* parece inevitable no recordar aquella afirmación de Deleuze y Guattari: «El sujeto se extiende sobre el contorno del círculo cuyo centro abandonó el yo. En el centro hay la máquina del deseo, la máquina célibe del eterno retorno»[43]. La luz del *flash*, condición de posibilidad de las tomas de las que se apropia Elings, al servir como fuente

10. Jasper Elings, *Flashings in the mirror*, 2009.

[40] Generado en 2004 por el vídeo en el que un joven, Gary Brolsma, hacía una hilarante coreografía de la canción *Dragostea din tei* del grupo moldavo O-Zone.

[41] Su origen es un vídeo subido a la web en 2002 en el que un adolescente imita las artes marciales *jedi* con un palo de recoger pelotas de golf, convirtiéndose en uno de los más vistos y respondidos de la historia de las plataformas de vídeo en Internet.

[42] http://jasperelings.info/?page_id=333.

[43] Gilles Deleuze y Felix Guattari, *El anti-Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*, Barcelona, Paidós, 1985, p. 29.

de iluminación del escenario, es también la causa de un punto «ciego» o espacio en blanco en cada fotografía-fotograma, zona «quemada» por «sobreexposición» (entiéndase aquí este término no sólo técnicamente, sino más como «hipervisibilización», con todo lo que esto, metafóricamente hablando, conlleva).

La imagen de la cámara reflejada será también el elemento que articula el proyecto *Reflectogramas* (2010) de Joan Fontcuberta, basado en una recopilación de autorretratos fotográficos encontrados en la web y en los que sus autores han empleado un espejo (ya sea el del cuarto de baño o alguno en su dormitorio o salón) para hacerse una fotografía. Autorretratos especulares en los que la cámara misma siempre aparece representada o, mejor dicho, «autofotografiada».

La reiterada presencia de la cámara asumiría tanto en la obra de Elings como en el proyecto de Fontcuberta una extraña función, casi como si de un objeto estructural o un elemento «simbólico» (en el sentido estructuralista) se tratase, como una especie de elemento conector o casilla en blanco, que permite pensar en la condición serial de ambas propuestas. Un elemento que, en su repetición, dota de un *punctum* a unas imágenes que probablemente sin él Barthes hubiera descrito como «unarias»[44]. Imágenes que en la continua presencia de la «figura» de la cámara reflejada invocarían también ese *lugar del rey* de *Las Meninas* sobre el que tanto teorizó Foucault, ese «grado cero» en relación al cual todo se desplaza y se desliza, y que aquí se refiere a un puro ente virtual (la multiplicidad de singularidades que conforman la multitud interconectada), cuya capacidad y deseo de ver estarán siempre mediados técnicamente.

Por otro lado, es obvio que el hecho de que buena parte de la producción visual que se disfruta y comparte en la web no sea realizada por profesionales de los campos de la imagen supone un nuevo reto de inigualable importancia para la creación artística profesional. A este respecto, podríamos incluso decir que en todo ello se vislumbra un modelo que evidencia grandes similitudes con el que Jean-Jacques Rousseau proponía en su *Carta a D'Alembert* (1758) cuando animaba a que la fiesta pública reemplazase a las representaciones teatrales: «Poned en el medio de una plaza un poste coronado de flores, reunid allí al pueblo, y tendréis una fiesta. Haced mejor aún: haced de los espectadores un espectáculo; hacedlos actores a ellos mismos»[45]. Reconocer la actualidad de aquella propuesta de Rousseau no quiere decir, sin embargo, que el papel del artista se haya disuelto en el flujo infinito de imágenes y producciones visuales no pretendidamente artísticas o puramente *amateur*, aunque, desde luego, es evidente que hemos ido mucho más lejos de lo que algunos vaticinaban en los años sesenta del pasado siglo[46]. Lo que sucede es que las diferencias posibles entre «arte» y «no arte» en el ámbito de la red parecen sólo matizables ya en términos de la intensidad con la que cada creación revela y expande los aspectos y potenciales esenciales del vivir y de la conciencia crítica posibles en esa multitud.

El desarrollo de las posibilidades participativas de la web actual ha permitido la construcción de nuevos circuitos de producción creativa cargados de gran autonomía

[44] Véase Roland Barthes, *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*, Barcelona, Paidós, 2009, p. 59.

[45] Jean-Jacques Rousseau, *Carta a D'Alembert*, Santiago de Chile, LOM ediciones, 1996, p. 223.

[46] Por ejemplo, Jonas Mekas afirmaba: «Está cerca el día en el que las películas caseras de 8 milímetros sean coleccionadas y apreciadas como arte popular, como las canciones y la poesía lírica que fue creada por la gente», en *Movie journal: the rise of the new American cinema, 1959-1971*, Nueva York, Macmillan, 1972, p. 83.

y de una notable capacidad subversiva. Y ello aunque casi todos los ofrecimientos a la participación propios del modelo Web 2.0 formen parte de un estudiado sistema de producción económica, pues no son incompatibles la diferencia y singularidad en el orden creativo que en la red puedan llegar a darse, con lo que puedan conllevar las pautas de repetición e imitación de modelos comerciales y profesionales estereotipados (aunque estadísticamente éstos conformen hoy la mayor parte de los contenidos disponibles en la web).

En este contexto, la práctica artística más interesante no se limitaría meramente a formar parte de la expresión de la vitalidad de la multitud productora, sino que procurará generar las más intensas evocaciones de la infinita riqueza de diferencias y potencialidades que la conforman, aludiendo, al mismo tiempo, a su carácter como ente singular. Si la multitud está constituida por infinitos sujetos que, como los átomos, se mueven y encuentran según «clinámenes siempre intempestivos y excepcionales»[47], puede que sea una misión esencial de la actividad del artista señalar los potenciales que subyacen en la excepcionalidad y singularidad de esos clinámenes.

Lo que de forma más apropiada podríamos calificar como «arte» en el contexto de la Web 2.0 es, en definitiva, lo que más nos haría creer en la multitud interconectada, en sus posibilidades para el ejercicio de esa disensión frente al mundo tal cual es y que siempre ha sido la base motivacional de todo acto artístico: se hace arte porque el mundo no nos es suficiente. Por todo ello, el arte, esa óptima forma de resistencia en el contexto del sistema-red, sería una anticipación, en el ámbito de lo poético, de lo posible que subyace aún latente en el poder constituyente de la multitud. Es decir, el mundo que la multitud interconectada podría construir en un momento de «libertad liberada» (frente a la libertad como mera estrategia de actuación empresarial, que, en realidad, es a la que se somete la mayor parte de la producción creativa *amateur*), se anticipa en el que conforman las creaciones artísticas de mayor interés, manifiestos siempre de la exigencia del pensar interpretativo, de la comunicación crítica y significativa, de una forma más creativa, consciente y sensible de habitar en la red. Propuestas artísticas a través de las que también se operará, cuando menos, un conato de reconfiguración poética de las interacciones sociales protagonizadas por la multitud conectada.

De manera que uno de los aspectos esenciales en la valoración del interés mayor o menor de las producciones creativas en el contexto de la Web 2.0 sería el grado de intensidad con el que esas creaciones expresan y anticipan una forma de esa «libertad liberada» antes mencionada. El interés de una determinada experimentación artística en torno al mundo de la Web 2.0 dependería, a nuestro juicio, primordialmente de su capacidad para evocar, en el interior de la singularidad de esa producción concreta que es la obra artística, no sólo lo abstracto de la vida de un espacio global sino, sobre todo, las tensiones de renovación y transformación, de crítica, de goce, de más libertad y de más singularidad que son inherentes a la multitud en línea.

Pues no deberíamos pensar en el arte de Internet sino como algo que, si lo es, merece tal denominación precisamente por afirmar la existencia y el poder de la di-

[47] Véase Antonio Negri, «El arte y la cultura en la época del Imperio y en el tiempo de las multitudes», Ediciones simbióticas, 2005 [http://www.edicionessimbioticas.info/article.php3?id_article=553].

y de una notable capacidad subversiva. Y ello aunque casi todos los ofrecimientos a la participación propios del modelo Web 2.0 formen parte de un estudiado sistema de producción económica, pues no son incompatibles la diferencia y singularidad en el orden creativo que en la red puedan llegar a darse, con lo que puedan conllevar las pautas de repetición e imitación de modelos comerciales y profesionales estereotipados (aunque estadísticamente éstos conformen hoy la mayor parte de los contenidos disponibles en la web).

En este contexto, la práctica artística más interesante no se limitaría meramente a formar parte de la expresión de la vitalidad de la multitud productora, sino que procurará generar las más intensas evocaciones de la infinita riqueza de diferencias y potencialidades que la conforman, aludiendo, al mismo tiempo, a su carácter como ente singular. Si la multitud está constituida por infinitos sujetos que, como los átomos, se mueven y encuentran según «clinámenes siempre intempestivos y excepcionales»[47], puede que sea una misión esencial de la actividad del artista señalar los potenciales que subyacen en la excepcionalidad y singularidad de esos clinámenes.

Lo que de forma más apropiada podríamos calificar como «arte» en el contexto de la Web 2.0 es, en definitiva, lo que más nos haría creer en la multitud interconectada, en sus posibilidades para el ejercicio de esa disensión frente al mundo tal cual es y que siempre ha sido la base motivacional de todo acto artístico: se hace arte porque el mundo no nos es suficiente. Por todo ello, el arte, esa óptima forma de resistencia en el contexto del sistema-red, sería una anticipación, en el ámbito de lo poético, de lo posible que subyace aún latente en el poder constituyente de la multitud. Es decir, el mundo que la multitud interconectada podría construir en un momento de «libertad liberada» (frente a la libertad como mera estrategia de actuación empresarial, que, en realidad, es a la que se somete la mayor parte de la producción creativa *amateur*), se anticipa en el que conforman las creaciones artísticas de mayor interés, manifiestos siempre de la exigencia del pensar interpretativo, de la comunicación crítica y significativa, de una forma más creativa, consciente y sensible de habitar en la red. Propuestas artísticas a través de las que también se operará, cuando menos, un conato de reconfiguración poética de las interacciones sociales protagonizadas por la multitud conectada.

De manera que uno de los aspectos esenciales en la valoración del interés mayor o menor de las producciones creativas en el contexto de la Web 2.0 sería el grado de intensidad con el que esas creaciones expresan y anticipan una forma de esa «libertad liberada» antes mencionada. El interés de una determinada experimentación artística en torno al mundo de la Web 2.0 dependería, a nuestro juicio, primordialmente de su capacidad para evocar, en el interior de la singularidad de esa producción concreta que es la obra artística, no sólo lo abstracto de la vida de un espacio global sino, sobre todo, las tensiones de renovación y transformación, de crítica, de goce, de más libertad y de más singularidad que son inherentes a la multitud en línea.

Pues no deberíamos pensar en el arte de Internet sino como algo que, si lo es, merece tal denominación precisamente por afirmar la existencia y el poder de la di-

---

[47] Véase Antonio Negri, «El arte y la cultura en la época del Imperio y en el tiempo de las multitudes», Ediciones simbióticas, 2005 [http://www.edicionessimbioticas.info/article.php3?id_article=553].

ferencia, de la excepcionalidad de cada uno de los elementos que conforman la inmensa multitud de vidas interconectadas, al tiempo que por evidenciar lo común que subyace a todo ese mundo de singularidades: la necesidad de vivir más plenamente, de más expresión compartida y solidaria, de una vida conciliada con la de los otros no por la vía de la homogeneización sino por la del disfrute de las diferencias. Llegar a la evidencia de ese «común» a través precisamente de la celebración y la consignación de las infinitas singularidades es también, de alguna manera, avanzar en una forma de resistencia que anticipa lo que se enuncia en la consigna «otro mundo es posible» y que, como afirmara Negri, no implicaría sino «un éxodo que va hacia nosotros mismos»[48].

En la crisis de la intimidad

Muchos de los detractores del modelo Web 2.0 ven en el interés por las imágenes, vídeos, experiencias narradas, opiniones o vida privada de los otros lo mismo que ya sucedía con el fenómeno *Gran hermano* televisivo: una pasión por aquello que no vale la pena que sea leído, visto o escuchado, y que estaría llevando a la red a llenarse del registro de los acontecimientos más personales, bajo la lógica aplastante del eslogan «You are the information» («Tú eres la información»). Hoy infinidad de usuarios de las grandes plataformas y redes sociales colocan sus vídeos o fotografías de los acontecimientos más personales haciéndolos públicos, sin hallar ningún inconveniente, sino, más bien, un evidente disfrute, en permitir el acceso a las imágenes de su vida privada a cualquiera que se las encuentre o las busque. Se alcanzaría así un momento extremo de aquel vaticinado por Walter Benjamin, en el que la Humanidad, «que antaño, en Homero, era objeto de espectáculo para los dioses olímpicos, se ha convertido ahora en un espectáculo de sí misma»[49].

Nos hallaríamos hoy en una evidente crisis de lo introspectivo, en un permanente intercambio de intimidades o en la espectacularización de la intimidad, que deviene «extimidad». En términos generales, lo que habría acontecido es un progresivo abandono de la privacidad en todos los órdenes, quizá porque cada vez somos menos capaces de entenderla y valorarla. Algo que, probablemente, podríamos poner en relación con una nueva fase de un proceso de exteriorización que viene de muy atrás en el tiempo: si McLuhan ya señaló en los años 60 que el hombre estaba empezando a llevar el «cerebro fuera de su cráneo y sus nervios fuera de su piel»[50], a lo que siguió la ingente exteriorización de la memoria a través del desarrollo de los dispositivos personales de almacenamiento digital, hoy esa exteriorización ha dado un nuevo paso, al emplear el usuario como almacén sistemas de memoria sobre los que no puede ejercer apenas control y

[48] *Ibidem.*

[49] Walter Benjamin, «La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica», en *Discursos interrumpidos I*, Madrid, Taurus, 1973, p. 57.

[50] Marshall McLuhan, *Understanding Media. The extensions of man* [1964], Berkeley, Gingko Press, 2003, p. 86.

cuyo futuro ya se ha avanzado en la metáfora de *The cloud* (referida a *cloud computing* o computación en «la nube»)[51].

Durante la primera década del siglo, las memorias colectivas de las grandes plataformas de la Web 2.0 se convertirán en gigantescos repositorios cuyo ideal será echar abajo cualquier relación de necesidad o dependencia entre la intimidad y el espacio privado o de acceso restringido.

Paralelamente, algo irá surgiendo en la segunda fase de la web que tendría mucho que ver con aquel sueño rousseauniano de la transparencia, del sometimiento por «proyección de claridad» del que debía surgir un modelo de sociedad sin zonas oscuras (aquellas sujetas a los privilegios y a la arbitrariedad cruel) y que imposibilitaría, disuadiéndola, toda actividad delictiva, cualquier ejercicio del mal, al estar todo individuo situado permanentemente «bajo la mirada de otro camarada», bajo el ejercicio de una multiplicidad de miradas, del ver colectivo y de la observación mutua.

No obstante, la presencia simultánea de modelos distintos de vigilancia y observación en el contexto de las nuevas redes de telecomunicación justificaría las dos formas más habituales de entender Internet: por un lado, como nueva encarnación del panóptico de Jeremy Bentham, lugar filtrado permanentemente por las grandes corporaciones y las agencias de inteligencia de las grandes potencias militares; por otro, como lugar y espacio para una sociedad más autogestionada, más transparente, ideal para el desarrollo de «un conocimiento cooperativo», donde sea posible poner en marcha un control desde abajo. Pero tampoco podemos dejar de recordar aquí la contraposición que señalara Foucault, cuya aplicación a Internet resulta hoy totalmente pertinente: si para Bentham cada camarada se convierte en un vigilante, según Foucault «Rousseau habría dicho justamente lo inverso: que cada vigilante sea un camarada»[52].

Salta a la vista que el llamado «panóptico participativo» en el que los usuarios mismos de las redes hacen uso de las herramientas de producción de «transparencia» tiene formas muy diferentes de acontecer. Desde luego, la conversión de los millones de usuarios en pequeños *Big Brothers* se da de forma inevitable. Una «captura participativa», una «vigilancia desde abajo» (*sousveillance* o *inverse surveillance*), es decir, por parte de quienes son usualmente objeto de vigilancia, que, en todo caso, guarda inmensas posibilidades aún por descubrir en el campo de la acción política.

Como no podría ser de otra manera, las nuevas formas de la vigilancia han sido también temas muy recurrentes de las prácticas artísticas recientes. Una notable selección de obras en torno a esta temática fue la exposición «CTRL [SPACE] Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother»[53] (2001) en el Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) de Karlsruhe, que exploraba, a través de un nutrido número de obras, el amplio espectro de actividades de vigilancia, desde las basadas en las tecnologías

---

[51] Véase «Steve Jobs: "El centro de la vida digital estará en la nube de Internet"», *CiberP@ís*, 6 de junio de 2011 [http://www.elpais.com/articulo/tecnologia/Steve/Jobs/centro/vida/digital/estara/nube/Internet/elpeputec/20110606elpeputec_4/Tes].

[52] Michel, Foucault, «El ojo del poder, entrevista con Michel Foucault», en Jeremías Bentham, *El Panóptico*, Barcelona, La Piqueta, 1980, p. 16.

[53] De especial interés resulta el catálogo de la muestra editado por Thomas Y. Levin, Ursula Frohne y Peter Weibel.

más tradicionales hasta las que hacen uso de los poderosísimos sistemas de control de las inmensas cantidades de datos personales digitales que circulan por la red (*dataveillance*[54]). Un proyecto expositivo que hacía regresar al debate actual algunas preguntas en ningún caso nuevas: al ser observados, ¿actuamos de forma diferente o ello nos hace realmente diferentes?; ¿cómo podemos vigilar a los que vigilan?

Dentro del ámbito del arte de Internet, destacarían a este respecto trabajos como *TraceNoizer*[55] (2002), del colectivo LAN–Local Area Network, que protege los datos personales del usuario falsificándolos, creando perfiles de usuarios inexistentes, o *Life_Sharing* (2000-2003), en el que Eva y Franco Mattes ofrecieron a todo usuario de Internet que lo desease, sin contraseñas ni verificaciones, de forma gratuita y durante 24 horas al día, acceso libre a su propio ordenador, incluido su correo electrónico[56], bajo la afirmación de que «la idea de privacidad está obsoleta»[57]. Este acceso libre a toda la información que alberga un ordenador personal era para ellos, sin embargo, más una cuestión «política» que propiamente «psicológica»: «el usuario puede utilizar lo que encuentre en nuestro ordenador [...] las estrategias; las tácticas y los trucos; los contactos con instituciones; acceso a los fondos [...] lo que es normalmente considerado como "privado" puede ser transformado en un arma, una herramienta que puede ser reutilizada»[58]. Un proyecto que llevaba a cabo una extrema intensificación de la por otra parte generalizada pérdida de control sobre nuestros datos e informaciones privadas en Internet (así como de su posible utilización para fines del todo imprevistos)[59].

La producción biopolítica en la «web social»

Entre las claves de lo que podemos entender hoy por «biopolítico»[60] no prevalece la capacidad para mejorar o transformar los cuerpos o las condiciones biológicas de una

---

[54] La etimología de esta palabra parte de la combinación de los términos *data* y *surveillance* («vigilancia» en inglés). Con ella se suele aludir a la vigilancia sistemática de todos los datos electrónicos de las actividades de una persona, especialmente en lo referente al uso de tarjetas electrónicas, teléfonos móviles y uso de Internet.

[55] http://www.tracenoizer.net/

[56] Según sus propios autores, «*Life-Sharing* es un autorretrato digital en tiempo real. Iniciado en el año 2000 y activo de forma ininterrumpida hasta 2003, *Life-Sharing* es el computador personal de 0100101110101101.ORG convertido en un sistema de compartición en tiempo real. Cualquier visitante tiene acceso libre e ilimitado a todos los contenidos: textos, imágenes, software, al correo privado de 01... Uno puede perderse en ese inmenso laberinto de datos. Basado en Linux, *Life-Sharing* es un nuevo concepto de arquitectura de red que convierte un *website* en un puro medio personal para una transparencia digital completa» [http://www.0100101110101101.org/home/life_sharing].

[57] Citado por Rachel Greene, en *Internet art*, Londres, Thames & Hudson, 2004, p. 132.

[58] *Ibidem*.

[59] En otro proyecto, desarrollado en enero de 2002, Eva y Franco Mattes habían permitido a los internautas acceso libre a las conversaciones efectuadas a través de su propio teléfono. Manipulando y mezclando esos materiales, el colectivo Negativland creó la obra *What's this noise?* (2002).

[60] Por supuesto, cuando hablemos aquí de dispositivos biopolíticos no nos estaremos refiriendo a algo que surge con las redes, ni siquiera con los fenómenos propios de la globalización. De hecho, los dispositivos biopolíticos, según ya señalara Foucault, surgieron mucho tiempo atrás, en el momento en que se planteó la cuestión de «la manera de gobernar como es debido a los individuos, los bienes, las riquezas, como puede

vida, sino, ante todo, la producción y reproducción de formas de vivir. El permanente cuestionamiento de los límites de lo natural y de la ética en relación a la manipulación genética, o el hecho de que las industrias científicas orientadas a estas áreas de trabajo sean el ámbito más probable para el acontecer de las futuras «revoluciones del capitalismo»[61], conforman aún tan sólo un mínimo conjunto de problemas dentro de la complejísima serie de prácticas biopolíticas mediante las que todo ejercicio de poder se integra hoy con las lógicas de la vitalidad (y de las que ya sería indistinguible).

Parece inevitable dar en nuestros días por válida aquella afirmación de Giorgio Agamben de que el concepto de «vida» debe constituir el objeto de la filosofía que viene[62]. También el diagnóstico planteado por Michel Foucault en los años setenta en torno al concepto de «biopoder» resulta hoy una obviedad. Es evidente que el poder se ha hecho cargo intensamente de la vida, se ejerce ya en el nivel de la vida, perdiendo casi toda su autonomía y trascendencia, aquella exterioridad con la que contaba respecto a su campo de aplicación, actuando ahora desde dentro de la vida, regulándola desde su interior, formando parte integral de ella. Más que a través del ejercicio de la tradicional soberanía política, el poder actúa produciendo y extendiendo formas de vivir, formas de disfrutar y de experimentar la vida. Con lo que por «biopoder» debemos entender mucho más que el poder sobre los cuerpos, mucho más que las tecnologías para controlar la vida biológica o física de la población. Hoy casi toda la política es ya biopolítica, pues prácticamente todas las estrategias políticas y económicas se centran ahora en la vida y en lo viviente (referido este término no sólo a lo biológico sino, insistamos en ello, a lo más ampliamente vital[63]).

Las nuevas formas del poder económico, y muy especialmente las que operan en Internet, habrían ido extendiendo su control mucho más allá de las instituciones sociales para actuar desde dentro de la vida, y sobre ella misma, haciendo de ésta el verdadero «objeto de poder». Porque producción biopolítica es, fundamentalmente, producción de subjetividad; porque el objetivo de la producción de las grandes corporaciones multinacionales del entretenimiento y de la comunicación hace ya mucho tiempo que no son sólo mercancías o productos tecnológicos sino, sobre todo, formas de subjetivación, actuando a través de la generación de nuevas dependencias, necesidades y filiaciones

---

hacerse dentro de una familia, como puede hacerlo un buen padre de familia». Michel Foucault, «La gouvernementalité», *Dits et Écrits*, tomo IV, París, Gallimard, 1994, pp. 641-642). Las técnicas biopolíticas iniciarían su andadura, precisamente, y como señala Maurizio Lazzarato, en ese momento en el que «la *economía* (en tanto que gobierno de la familia) y la *política* (en tanto que gobierno de la polis) se integraron la una en la otra». Maurizio Lazzarato, «Du biopouvoir à la biopolitique», *Multitudes* 1 (marzo de 2000) [ed. castellana: «Del biopoder a la biopolítica», *Brumaria* 7 (2007)].

[61] Véase Maurizio Lazzarato, *Les Révolutions du Capitalisme*, Empêcheurs de Penser en Rond, París, 2004.

[62] Véase Giorgio Agamben, *Potentialities: Collected Essays in Philosophy*, Palo Alto, Cal., Stanford University Press, 1999.

[63] En ningún caso, sin embargo, debe olvidarse que la vieja tecnología disciplinaria surgida a finales del siglo xvii sigue estando activa, soterrada en la biopolítica. Por ejemplo, en los acontecimientos internacionales de los últimos años, sobre todo en los derivados de la lucha contra el terrorismo internacional, el derecho de muerte, la amenaza sobre la vida del individuo propia de los regímenes tradicionales de soberanía, sigue conviviendo hoy, casi paradójicamente, con la más intensa de las aspiraciones a ocuparse de la vida y a la regulación productiva de sus procesos que caracteriza a los sistemas políticos de los países más avanzados económica e industrialmente.

de muy diverso tipo que incluyen, asimismo, formas de relación social e interpersonal específicas. Lo que aquí hemos denominado «sistema-red» sería la más clara muestra de cómo vida y producción económica se hallan hoy en una interrelación tan intensa que se hacen ya indistinguibles e, incluso, intercambiables. En ese sistema, una es en cuanto que vale para la otra y viceversa, produciéndose así mutuamente.

Que uno de los elementos articuladores de la Web 2.0 sea la puesta en marcha y la gestión de redes sociales nos demuestra que producción de socialidad y producción económica coinciden en ella. Las empresas de la nueva web tratan de producir vida social, relaciones humanas, en una rentabilísima estrategia basada en la indistinción entre economía y comunicación, de la que emerge un nuevo capitalismo que bien podríamos denominar como «social» o «afectivo». La mayor parte de los beneficios empresariales se basan ahora en la generación de situaciones de cooperación y de comunidades comunicativas.

Vida, economía y socialidad se fusionan hoy en un todo integrado, así como también los diferentes escenarios donde acontecían. El ordenador, al presentarse como herramienta universal, con la que todos trabajamos, hace que el trabajo pierda cualquier diversidad procesual. Casi todo se concibe, produce y experimenta (se vive) en su pantalla, espacio con capacidad para alojar todas las esferas de la vida cotidiana, desde el ocio al trabajo, desde los momentos de comunicación y compañía a los de soledad e introspección.

Ahora, toda actividad ha de ser considerada como integrante del actual sistema de producción económica; la multitud conectada produce en todo momento, en una ya más que evidente indistinción entre el tiempo de «producción laboral» y cualquier otro empleo del tiempo. Y no olvidemos que es precisamente esta indistinción entre tiempo de vida y trabajo la que permite que podamos calificar más propiamente de «biopolítica» a la producción global y en red contemporánea.

Antes, el impulso controlador del consumo estaba, ante todo, preocupado por la materialización de todas las cosas, por su corporeización específica, por su instrumentación organizada y metódica. Esto hoy ya ha cambiado. Los nuevos negocios son ahora los de la creciente economía de lo inmaterial. La correlación que existía entre escasez y valor, propia de la economía de los objetos, aquí no se da. Por ello, en el campo de las redes telemáticas se produce una cierta inversión de la relación entre información y valor. El sistema de la información es paradójicamente contrario al propio del capitalismo tradicional, en el que el valor se basaba en la escasez, mientras que el valor de los productos informacionales y de interrelación humana aumenta con su difusión[64]. Como señalaba Barlow, la familiaridad es un activo importante en el mundo de la información, por lo que «la mejor manera de aumentar la demanda de un producto es regalarlo»[65], al igual que sucedería con casi todo el software, que aumenta su valor a medida que va siendo más comúnmente utilizado (ésa es, de hecho, la estrategia que apunta a la «hackeabilidad» consentida que es tan característica de las aplicaciones de la Web 2.0).

---

[64] Véase John Perry Barlow, «Selling Wine without Bottles», en Peter Ludlow (ed.), *High noon on the electronic frontier: conceptual issues in cyberspace*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1999.

[65] *Ibidem*, p. 23.

Probablemente, en este contexto deberíamos hablar ya no tanto de prácticas «artísticas» como más bien, y según proponía Maurizio Lazzarato, de prácticas «posartísticas». Y no porque el «arte» se haya disuelto o no pueda ya ser viable, sino porque muchos de los fundamentos y métodos característicos de las manifestaciones artísticas más comprometidas con la disolución del arte en la vida han sido de alguna manera apropiados por la propia producción biopolítica. En efecto, no cabe duda de que muchos de los principios, medios de actuación e incluso fines sociales de las prácticas artísticas contemporáneas más ambiciosas han dejado de ser exclusivos de éstas. Hoy, por ejemplo, la industria encuentra las más lucrativas estrategias de actuación precisamente en la producción de «singularidades» y de formas de diferenciación (aunque en la mayor parte de los casos lo haga en sus formas más ilusorias). De igual manera, la mayoría de las estrategias lingüísticas más típicas de las neovanguardias están siendo reutilizadas por las tácticas publicitarias. Incluso la implicación y la participación activa de las audiencias, que para los iniciadores del *happening* fueron clave para la constitución de la idea de un espectador «emancipado», se hacen ahora presentes, en el ámbito de las economías de mercado, en las promesas vinculadas a la interactividad digital y en el ofrecimiento de experiencias insólitas de interacción social y comunicativa a través de la red. Sin embargo, lo que sucede, en realidad, es que constantemente se da la vuelta a toda intención de producción de diferencia y singularidad convirtiéndola en un medio más de cara a la homologación total de lo social. El sistema funciona persiguiendo una indiferenciación cada vez mayor de los sujetos, si bien mediante una estrategia de aparente y continuada singularización.

Prácticas artísticas y economías de la afectividad

Las formas de relación humana actúan en el nuevo sistema-red como las bases instrumentales de la producción. El modelo de negocio está basado aquí en el dominio de las dinámicas biopolíticas, en las que las relaciones políticas y económicas no son separables de las personales y sociales. Hoy las interrelaciones vitales devienen directamente productivas. Así, la más importante materia prima con la que trabaja el llamado nuevo «obrero social», el propio de esta fase «social» de la web, es todo aquello que tiene que ver con las relaciones interpersonales. No equivocadamente hay quien ha definido el afecto (entendido como la mente coextensiva con el cuerpo) como «subjetividad productiva»[66].

Ahora los productos más exitosos de las nuevas industrias son, sobre todo, las tecnologías de la comunicación interpersonal, diseñadas específicamente para la explotación del campo de las interacciones sociales y afectivas. De todas las existentes en la segunda década del siglo XXI, las redes sociales en línea lideran la producción de sentimientos relacionados con el bienestar de la compañía y la proximidad, los estados de cercanía y la

[66] Véase Antonio Negri, «Valeur et affect», *Futur Antérieur* 39-40 (1997-1998), pp. 45-56. [ed. cast.: «Valor y afecto», en Félix Guattari y Antonio Negri, *Las verdades nómadas & General Intellect, poder constituyente, comunismo*, Madrid, Akal, 1999].

evidencia continua de la afectividad interpersonal, ofreciendo la mejor de las representaciones tecnológicas de esta intensificación de la relación entre comunicación y afecto. Así pues, la naturaleza eminentemente afectiva de la comunicación parece reconocerse ya plenamente en todas las interacciones humanas, intensificada gracias a la proliferación de estas nuevas tecnologías que bien podríamos denominar como «tecnologías afectivas», responsables de una adictiva mediación técnica de la afectividad que permite la multiplicación intensiva del (ya hoy continuo) intercambio de su necesidad.

Aunque se trata de un término excesivamente polisémico y de ambiguas fronteras, podemos aventurarnos a afirmar que la afectividad media entre el individuo y el preindividuo, siendo seguramente la parte del psiquismo que más activamente hace que el organismo devenga cuerpo[67]. Situada en un territorio entre lo cultural y lo biológico, la generación de afectos sólo puede ser comprendida en una compleja dinámica entre naturaleza y cultura. Y a pesar de que la afectividad sigue siendo un perturbador enigma, sí que podemos afirmar que actúa como el primer vínculo para la interacción humana o, más bien, como el que antecede a todos los demás en esta función, es decir, a los vínculos profesionales, económicos, políticos, identitarios o a los generados por afinidades lúdicas. Probable conjunto de representaciones psíquicas de las pulsiones, la afectividad es motor de arranque en la generación de toda socialidad; punto de enlace primordial entre afuera y adentro, entre individualidad y colectividad, siempre apunta a la virtualidad del mundo, a su potencial de ser para el sujeto, para su propio existir, al indicarle que no es una parte completa de la realidad. Exige un permanente exceso o exteriorización del individuo, su rebasamiento, evidenciado en el conjunto de sus inclinaciones por los otros del mundo o por las cosas, por la propensión del sujeto a querer. Indudablemente, hay toda una estrecha dependencia entre afectividad e interactividad, en la profundidad de lo que supone «el estar en contacto». La sintonía afectiva, el afecto conjunto, es base elemental para una verdadera interacción comunicativa.

Pero también la afectividad es un vínculo estético, es el vínculo que generamos con el mundo, sus objetos, entornos y seres a través de las emociones sobre el mundo y de los sentimientos que produce el afectar y ser afectado por él.

Aunque la esfera de los afectos sigue siendo uno de los campos menos estudiados de las ciencias del comportamiento, las diversas aportaciones realizadas en las últimas décadas han abierto una importantísima brecha mediante el reconocimiento, al menos, del papel de la afectividad en la producción de sentido y significado, en virtud del cual esta relación se muestra ya especialmente relevante, por ejemplo, en el desarrollo de las nuevas teorías educativas, en las que la constatación de la imposible separación entre cognición y afectividad conforma hoy uno de sus núcleos metodológicos más esenciales.

Por supuesto, la intrínseca relación entre afectividad y experiencia estética hace que muchas de las manifestaciones de la creación artística se presenten como privilegiados caminos para aproximarnos a los problemas que asolan la felicidad humana en las sociedades contemporáneas. Una más activa investigación de esta relación quizá podría ser

---

[67] Véase David Amorín Fontes, «El psicoanálisis como método de investigación del afecto», *Querencia. Revista de Investigación Psicoanalítica* 6 (agosto de 2003) [http://www.querencia.psico.edu.uy/revista_nro6/david_amorin.htm].

capaz de evidenciar las conexiones e interrelaciones entre estética y biopolítica, poniendo de manifiesto, en última instancia, que las políticas de la afectividad, su producción, gestión y manipulación, son, en realidad, las *estéticas* del biopoder contemporáneo.

El «capitalismo afectivo» propio de la web social, con su desarrollo de redes sociales de infinidad de tipos, nos exige dejar de considerar la afectividad sólo como un valor añadido al trabajo o como un medio para facilitarlo. Es el momento en el que la clave de los nuevos procesos de producción ya no consiste sólo en que el cuidado y la atención del individuo adopte una lógica de mercado, sino en el descubrimiento de la inmensa fuerza productiva de los afectos y de las emociones, que hace que la afectividad sea considerada como trabajo en sí misma, como una de las formas de producción principales. Se disuelve así la vieja incompatibilidad entre trabajo y afecto, en función de lo cual la afectividad se va viendo liberada definitivamente de su antiguo y restrictivo encierro en los contextos de lo íntimo y lo familiar, para convertirse, poco a poco, en el auténtico objeto de producción de las nuevas industrias.

Por otro lado, el actual sistema-red va imponiendo a marchas forzadas la consideración de los seres humanos como seres poseedores de una vida de la que gozar y disfrutar más que como sujetos políticos (o como sujetos políticos en tanto que son poseedores de aquélla).

Así las cosas, el contexto de las sociedades de más elevado consumo no es ya propicio para la tecnología «disciplinaria», ni siquiera para aquel polo del biopoder que Foucault veía centrado en una «anatomopolítica» del cuerpo humano, basado en la pretensión de conseguir su mejor adaptación posible al sistema de producción a fin de que fuese capaz de producir más y mejor. Hoy el individuo, en cuanto cuerpo viviente, empieza a ser considerado como riqueza en sí mismo, incluso cuando permanece laboralmente inactivo. Pues el valor productivo de los sujetos en la red no está situado en su potencial como fuerza de trabajo, sino en su condición de poseedores de una vida que desea contacto, entretenimiento, disfrute, satisfacción. Y por ello es hoy cuando parece más cierta que nunca la consigna de que «es la vida misma la que trabaja».

Es obvio que el éxito de las nuevas redes sociales en línea está basado en la creación de un «territorio afectivo», un inigualable escenario donde se evidencia cómo la nueva economía biopolítica trata primordialmente de extraer un excedente de la vida, un beneficio empresarial obtenible en ella y a partir de ella, con una estructuración territorial global. El poder más efectivo, pues, se va haciendo difuso, inmanente al cuerpo social, hallándose definitivamente interiorizado en él. Sociedad y poder establecen ahora una relación integrada y cualitativa. En el contexto del nuevo sistema-red, el poder económico no pretende seguir fundamentando todos sus privilegios en la explotación de los sujetos como fuerza de trabajo sino en la cada vez más lucrativa regulación de sus formas de vida y de sus dinámicas vitales e interacciones personales y afectivas, de sus emociones sociales, de sus hábitos y formas de relacionarse.

En definitiva, en el contexto global de las redes el concepto de producción (tradicionalmente ligado al de mercancía) está siendo continuamente ampliado. Lo que producen las nuevas empresas de Internet son, en realidad, contextos de interpretación y valoración, formas de identificación y filiación, comportamiento interpersonal e interacción humana, es decir, que en su empeño está, sobre todo, la producción de socialidad. Siendo éste su

objetivo, parece apenas discutible ya la afirmación de Michael Hardt de que la forma hegemónica de producción económica es la definida por una «síntesis de cibernética y afectividad»[68], así como su visión del contexto biopolítico como «el campo de relaciones productivas entre afecto y valor»[69].

No hay que pasar por alto que si la amistad o el sentimiento de compañía, como «productos» proveídos por las nuevas plataformas sociales en red, asumen hoy una extrema importancia, es también porque cada vez aumentan los más negativos síntomas de los problemas y carencias afectivas como la soledad, la depresión y la angustia. De ahí que sea posible que gran parte de la ansiedad contemporánea pueda ser descrita como afectividad flotante, como insatisfecha pero enérgica disponibilidad a afectar y ser afectado emocionalmente por el entorno. Y si las tecnologías de la comunicación pueden, en efecto, incrementar o hacer posibles nuevas interacciones afectivas, no es menos cierto que también son potenciales medios para el aislamiento, a consecuencia de la adictiva protección que proporciona el distanciamiento corporal, la distancia técnica y telemática entre los cuerpos que interactúan en una más que frecuente virtualización (entendida como descorporeización) de la afectividad. Con lo que, por ejemplo, tiene mucho que ver la reclusión y el creciente aislamiento de un altísimo número de adolescentes y jóvenes, cuya más dramática representación estaría en los que sufren el síndrome del Hikikomori. Encerrados en sus habitaciones tras algún tipo de fracaso escolar o afectivo, evitan mantener relación alguna con sus familiares o amistades, ocultándose de cualquier contacto personal, entregando su tiempo a ver la televisión, navegar por Internet o jugar con la consola de videojuegos. Síndrome que se produce no sólo porque las sociedades tecnológicamente más avanzadas sean cada vez más incompetentes para solucionar problemas de índole afectiva (principalmente por haber priorizado hasta el límite la competitividad y el reconocimiento del éxito), sino también porque las tecnologías domésticas del entretenimiento hacen posible al deprimido un abandonarse activo, un encierro estimulado. Lo que ofrecen estas tecnologías es un conjunto de actividades en las que el individuo ni se expone ni se arriesga afectivamente. En este encierro todo es desactivable, temporal, inocuo en relación a cualquier responsabilidad afectiva. Nada puede hacerle daño porque no hay nada ni nadie «real» en juego.

Situar la afectividad como eje de análisis e investigación parece prometer, incluso, la resolución de muchos de los problemas de agotamiento suscitados en relación a algunos de los temas clave de la estética y de la política de nuestro tiempo, como es, por ejemplo, el de la identidad, concepto cuyo estudio casi siempre se ha planteado en negativo, es decir, en su conflicto. Por el contrario, considerar la afectividad como eje metodológico de análisis cultural nos obligaría a una aproximación al estudio de la identidad en positivo, en su funcionar más gozoso. No olvidemos que es un afecto positivo el que integra tanto la identidad social como la autoidentidad, que la afirmación de la identidad de cada

[68] Michael Hardt, «Affective labour», *Boundary* 26, 2 (1999), p. 97.

[69] *Ibidem*, p. 100. Asimismo, resulta acertada la observación de Peter Weibel de que «el verdadero efecto de los medios yace en superar las molestias mentales (miedos, mecanismos de control, etc.) causados por la distancia y el tiempo, por todas las formas de ausencia, abandono, separación, distancia, desaparición o pérdida». Cerrando el horizonte negativo de la ausencia, los medios técnicos devendrían así «tecnologías del cuidado y de la presencia». Peter Weibel, «New Space in the Electronic Age», Stichting V2 Organizatie, 1992.

uno es, por lo general, «fundamentalmente afectiva, llena de sentimiento de estima para con uno mismo»[70].

Como hemos comentado antes, es precisamente en la aprehensión emotiva de las relaciones sociales así como en la regulación de las percepciones (recordemos que la afectividad es un elemento esencial en la percepción, según manifestara en tantas ocasiones Bergson) donde se presupone a las nuevas compañías de la web tanto su mayor capacidad transformativa de lo social como su más importante potencial lucrativo. No es casual, por otro lado, que éstos sean exactamente los mismos elementos en los que algunas de las prácticas artísticas más radicales de las vanguardias y neovanguardias, sobre todo aquellas basadas en la correspondencia o equiparación entre «arte y vida» (y por ello también «biopolíticas» en el más pleno sentido de este término), centraban la posibilidad de una actuación crítica y emancipadora en contra de las imposiciones de las llamadas «industrias de la conciencia». Siguiendo precisamente muchas de esas pautas, las obras que exploran hoy el mundo de las relaciones personales en Internet son, en el fondo, aproximaciones a los problemas surgidos en torno a la naturaleza afectiva de la nueva producción biopolítica que es propia del sistema-red. Propuestas que se caracterizan por un sinfín de referencias a los deseos de contacto personal y afecto a través de las redes, a sus frecuentes formas camufladas de engaño o ficción, o a sus formas narrativas; también a esa cálida sinceridad de los imaginarios afectivos *amateur* que con cada vez más fuerza proliferan en la web y, cómo no, a las sutiles fronteras, a menudo más que borrosas, entre cuidado y control, entre afectividad y sometimiento.

En este sentido, una de las primeras aportaciones a esta investigación en torno al mundo de la afectividad digital fue la obra *Online Caroline*[71] (2000) de Rob Bevan y Tim Wright. En ésta, y por medio de mensajes de correo electrónico y de las visitas al *website* de Caroline, se va conformando a través del tiempo una relación en la que el espectador-participante se irá sintiendo cada vez más implicado afectivamente con este personaje ficticio. Caroline le hará sentir como un verdadero amigo, como un muy cercano confidente de sus inquietudes, dudas y deseos, aunque, por supuesto, todo sea una simulación, que pone en marcha un complejísimo juego narrativo. En todo momento, la interacción con ella irá modelando los efectos de una relación de comunicación muy personalizada (dado que algunos datos que vamos aportando de nuestras propias vidas o de nuestras preferencias se van a ir incorporando a la forma en la que ella se va a referir a nosotros), plagada de convincentes simulacros de cercanía. Entre éstos, sin duda, destaca la reclamación insistente de nuestra atención, de la expresión de nuestra proximidad a ella, quien habitualmente se enojará cuando dejemos de leer sus correos o de visitar su *website*. Y, en verdad, sólo esta correspondencia hará avanzar los acontecimientos hacia su fatal desenlace.

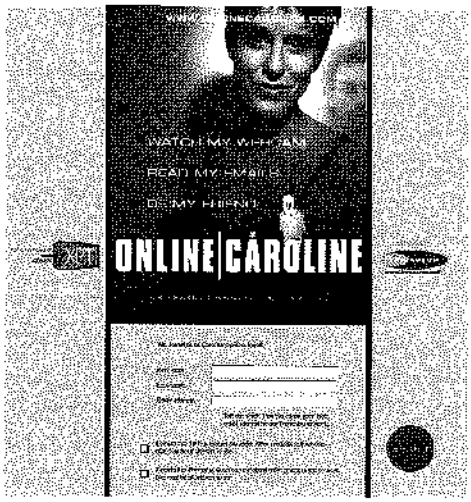
También la obra del colectivo Young-Hae Chang Heavy Industries *Asunto: Hola*[72] (2004-2006) puede ser un buen ejemplo de esta vía de trabajo. A través de una sucesión de fragmentos de texto y de sencillos pero potentes efectos tipográficos que se interrela-

---

[70] Javier San Martín, «Cuerpo, Alma y Persona. Para una filosofía de la mente y ontología del ser humano», UNED, 2010, p. 110.

[71] http://www.onlinecaroline.com/

[72] http://www.yhchang.com/ASUNTO_HOLA.html.



11. Rob Bevan y Tim Wright, *Online Caroline*, 2000.

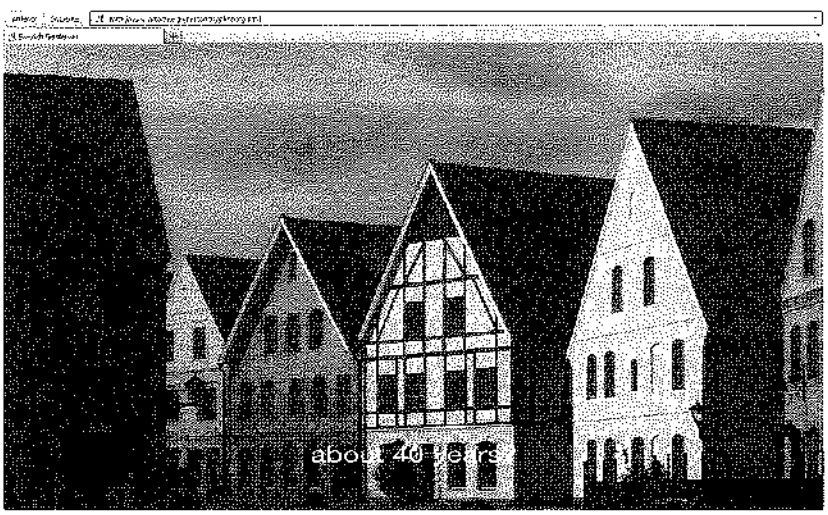
cionan muy eficazmente con un acompañamiento sonoro (en esta obra una voz sintética de mujer lee los textos de forma simultánea a su presencia visual), se conforma un conjunto que estimula y compromete activamente la atención del espectador. En este caso, toda la trama se desarrolla mediante la lectura de un mensaje de correo electrónico (basado en muchos de los que frecuentemente circulan por la red con más que oscuras intenciones) enviado por quien dice ser hermana de un ex primer ministro coreano condenado por corrupción y malversación, que tratará de convencer al receptor del mensaje para que le ayude a sacar una importante fortuna del país. Semejante proposición es expuesta a lo largo del mensaje con la convincente frialdad y precisión propias de alguien que se ve obligado a pedir una colaboración tan comprometida a un extraño. Sin embargo, la elección de este receptor acaba justificándose, en dos posdatas al mensaje, de una forma tan sorprendentemente esotérica como inexplicablemente afectiva. La narración abre así varios frentes acerca de la sospecha y el fraude, tanto en el plano lucrativo como en el propiamente personal y afectivo, aludiendo de esta manera a las permanentes sensaciones de incertidumbre, escepticismo y desconfianza que experimentamos en el ámbito de las comunicaciones y relaciones personales y comerciales en línea, y, más ampliamente, a las fallas que se abren en torno a la experiencia vivencial y psicológica de la red, de lo que podemos o deseamos esperar que nos llegue a través de ella.

ADIÓS, CARIÑO,
HASTA QUE NOS
CONOZCAMOS Y
NOS AMEMOS.

12. Young-Hae Chang Heavy Industries, *Asunto: Hola*, 2004-2006.

Aunque no centradas específicamente en el ámbito de las relaciones afectivas en Internet, las obras *A CANDY FACTORY PROJECT: Life*

sucks[73] (2003-2006) y *A CANDY FACTORY PROJECT: Swedish gentleman*[74] (2005), de John Miller y Takuji Kogo, son también dos de las más reveladoras propuestas de *web art* acerca de las confluencias entre las lógicas afectivas y las comerciales en el mundo de las interacciones humanas. En ambas obras, algunos anuncios encontrados en las secciones de contactos personales de periódicos fueron extraídos de sus contextos de lectura originales y sometidos a una estetizada re-presentación. A través de este sutil proceso, se les dotaba de una dimensión (incluso de una voz) y de un tiempo que, como meros anuncios, nunca tuvieron. No obstante, lo que aquí queda intensificado primordialmente es lo paradójico de su condición; es decir, esa conflictiva coincidencia en ellos entre lo público y lo privado, resultante de que la necesidad íntima de afecto haya buscado una solución, precisamente, a través de un sistema que, como el comercial, no puede caracterizarse más que por una fuerte despersonalización (por no mencionar su inevitable antirromanticismo), o de que hagamos muchas veces uso de medios de comunicación despersonalizados para poder intimar con los demás. Y en esa apropiación y nueva puesta en escena, el esfuerzo de concreción para autopresentarse y autoofrecerse al que están obligados los anunciantes por la imprescindible brevedad de un anuncio por palabras, se equipara perversamente a los esfuerzos de síntesis poética que aplicaría un autor en la elaboración de una letra de una canción (si la conversión de estos anuncios en extrañas estrofas de una canción es la base de *Swedish gentleman*, también el tiempo ordena e imprime un ritmo cuasi musical a la aparición de esas palabras en *Life sucks...*). Una sutilísima reflexión, en última instancia, acerca de la transposición de las lógicas comerciales a las relaciones personales, de las formas de confluencia de los mismos órdenes de lenguaje y deseo tanto en los campos de la economía y el comercio como en los afectivos y estéticos, y en torno a la posible presencia implícita de las mismas jerarquías



13. John Miller y Takuji Kogo, *A CANDY FACTORY PROJECT: Swedish gentleman*, 2006.

[73] http://artonline.jp/lifesucks/index.html.

[74] http://www.artonline.jp/personals/jakriborg.html.

sociales y de poder en unos y otros (incluso en muchas de las formas de reconocimiento de la frustración personal y de la soledad, así como en los intentos de mitigarlas).

Por su parte, en *Afectividad empresarial (serie financiera)*[75] (2006) el Colectivo 8552 incidía en el progresivo reconocimiento entre afectividad y efectividad empresarial. En una propuesta caracterizada por un rechazo a toda interacción con el espectador, nos veremos embarcados en una navegación involuntaria a través de páginas web de bancos y entidades financieras de todo el mundo. El efecto es como si estuviésemos viendo la pantalla del ordenador de alguna otra persona o, quizá, más bien, lo que sus ojos perciben de esa pantalla. En esa navegación o tránsito, que bien podríamos denominar como «video-web documental», se dejarán de lado las ofertas hipotecarias o de otros productos financieros para señalar perceptivamente tan sólo los indicios afectivos que aparecen en esas páginas. Se destacarán constantemente las afirmaciones y eslóganes de cercanía y proximidad, las promesas de bienestar y felicidad y, en general, todas aquellas representaciones que forman parte de ese «*marketing* emocional» que caracteriza a una de las vías de la producción biopolítica más dominantes (la financiera) y, por lo tanto, con mayor control sobre las pautas y estilos de vida en las sociedades actuales.

Han sido también muchas las obras a lo largo de esta última década centradas en la tematización de los flujos de expresiones de sentimientos de la multitud conectada, como se puede apreciar de forma recurrente en algunas obras de navegación por datos sociales, como *We Feel Fine*[76] (2006), de Jonathan Harris y Sep Kamvar, un proyecto basado en una aplicación capaz de buscar y archivar continuamente entradas en *blogs* que contengan las expresiones «I feel» y «I am feeling» generando una base de datos de varios millones de sentimientos humanos que se incrementa continuamente y que ofrece al espectador, a través de una cuidada interfaz de navegación por esos datos sentimentales, una topografía del paisaje emocional entre el amor y el odio tal como es expresado por miles de personas en sus *blogs*[77]. También la obra *Le registre/The Register – Flußgeist 2* (2007), de Grégory Chatonsky y Claude Le Berre está basada en una aplicación que extrae automáticamente de *chats* y *blogs* expresiones de sentimientos en función de una serie de términos de búsqueda predefinidos, ahondando, como el proyecto anteriormente mencionado, en la captura y archivación de los flujos comunicativo-afectivos más típicos en la web en su fase «social». Una vía de trabajo en torno a la

14. Colectivo 8552, *Afectividad empresarial (serie financiera)*, 2006.

[75] http://www.vinculo-a.net/8552/

[76] *http://www.wefeelfine.org/*

[77] De los mismos autores son también destacables *Lovelines* (2006), una exploración del deseo humano a una escala global, y *I Want You To Want Me* (2008), que lleva este conjunto de reflexiones al ámbito de la instalación.

navegación por los sentimientos de los internautas en la que también se sitúan proyectos como *Colors*[78] (2005), dirigido por Hideaki Ogawa, o las investigaciones acerca de los lazos emocionales a través de la brevedad de los mensajes enviados por los usuarios de Twitter que Amy Hoy y Thomas Fuchs proponen en su obra *Twistori*[79] (2008).

Por otro lado, y en la línea de la más feroz crítica a la producción afectiva en las redes sociales, se encuentran trabajos como *Friendster* (2003), una propuesta colectiva de *website* que parodiaba a la conocida y por entonces multitudinaria red social Friendster, o *Myfrienemies* (2007) de Angie Waller, cuyo propósito, según la propia autora, era «alimentar nuevas amistades basadas en antipatías, enojos y decepciones mutuas»[80]. A pesar de las grandes diferencias entre ellas, en ambas las críticas lanzadas se orientaban a las falacias que se esconden en muchos de los presupuestos de la web social, a los intereses que, a fin de cuentas, subyacen a este modelo de producción afectiva, camuflados siempre tras las promesas de felicidad vinculadas a la socialización en red y a las posibilidades abiertas por una comunicación sin límites.

Entre las numerosas obras que han hecho de la red social Facebook el centro de sus reflexiones cabe mencionar, en primer lugar, la titulada *I would have liked to be one of you*[81] (2009), de Grégory Chatonsky, una intervención que acontece en esa red social y en la que la apropiación por parte del usuario de identidades de los usuarios identificados como «amigos» nos lleva a una reconceptualización de la amistad en línea y a una toma de conciencia de las bases sobre las que acontece el nuevo negocio de las redes sociales corporativas; una identificación de la actividad del usuario en ellas con una forma específica de producción económica que es también el punto de arranque de *Seppukoo*[82] (2009), del colectivo Les Liens Invisibles, aplicación que permitía a los usuarios de Facebook cometer su «suicidio»[83] virtual y promover esta forma radical de «desactivación» de la cuenta de Facebook entre sus contactos en esa red.

El progresivo auge del número de proyectos artísticos centrados en Facebook al final de la década se pudo comprobar de forma especialmente clara en la muestra «SPEED SHOW vol. 5: "Open Internet"» (2011), comisariada y producida por Aram Bartholl, Marie Lechner y Anne Roquiny, en donde se incluían trabajos como *Facebook Resistance*[84] (2011), de Tobias Leingruber, *Naked on Pluto*[85] (2010), de Aymeric Mansoux, Dave Griffiths y Marloes de Valk, o *My Facebooklife*[86] (2011), de Systaime, entre otros.

En conclusión, podríamos afirmar que, de forma contraria a los mecanismos que caracterizaron la producción industrial del siglo xx, los de la producción biopolítica actual propios del sistema-red no sólo se relacionan, sino que coinciden plenamente, aunque

---

[78] http://www.colors-expo2005.org/index.en.html.

[79] http://twistori.com/

[80] http://myfrienemies.heroku.com/

[81] http://www.facebook.com/apps/application.php?id=87776119009&v=info

[82] http://www.seppukoo.com/

[83] Es destacable también el proyecto *Web 2.0 Suicide Machine* [http://www.suicidemachine.org], concebido y programado por moddr_ & Fresco Gamba.

[84] http://fbresistance.com/

[85] http://naked-on-pluto.net/

[86] http://myfacebooklife.blogspot.com/

siempre de manera más o menos simulada o ficticia, con los basados en la expresión de formas de diversidad, libertad, singularidad, solidaridad, afecto, etc. Esto explicaría por qué la puesta en marcha y la globalización de determinadas formas de vida no se lleva a cabo ya desde una estructuración ideológica o valorativa (que, aunque siga aún activa, es escasamente eficaz), sino mediante la extensión de dinámicas y hábitos de actuación que se hacen especialmente intensos en aquellos ámbitos que, como la cultura del ocio o de las redes sociales en línea, son indudablemente más útiles para extraer un excedente de la vida, al incidir en los aspectos más irrenunciables de ésta: la comunicación interpersonal, la amistad, el contacto entre personas, el sentimiento de la cercanía, etc. De manera que se puede estar en contra de los intereses particulares, desigualdades y exclusiones que el actual sistema económico conlleva, pero resulta casi inevitable la condescendencia, más o menos involuntaria, con muchas de las prácticas con las que éste se hace cada vez más fuerte, por hallarse éstas, precisamente, confundidas con las de la propia vida. No olvidemos que las grandes corporaciones promotoras de los *social media* lo que procuran es, ante todo, que no haya ningún sector del capitalismo informacional ante el que podamos situarnos en contra, haciendo proliferar constantes juegos estratégicos de libertades e iniciativas personales, basados en lógicas participativas y en gozosos flujos de actividad comunicativa y social.

En este contexto, la posibilidad de una resistencia política eficaz, más que en la negatividad de la crítica, parece residir, por el contrario, en un operar desde dentro de la propia producción biopolítica, en una activa apropiación de ésta por parte de los sujetos, un proceso sólo posible a partir del reconocimiento de los potenciales emancipadores inherentes a algunos de los principios que, como el afecto, la cooperación, la amistad, la compañía, etc., forman parte esencial de la dinámica productiva biopolítica propia de esta fase segunda de la web. Hasta ahora, la capacidad transformadora a nivel social inherente a estos principios había permanecido prácticamente inactiva, al ser mantenidos aquéllos en la superficialidad que exige su inmediata utilidad y eficacia productiva. Conseguir rescatarlos de su domesticación empresarial es misión de la nueva resistencia, que debe hacer patente el potencial que contienen para la producción de nueva comunidad, para la generación de una activa puesta en marcha del principio de lo común. Lo que, en último término, no sería sino la afirmación de la expansiva potencia de libertad y de apertura ontológica que comporta el afecto. Y puede que la creación artística (no olvidemos que tradicionalmente la experiencia estética ha sido considerada como «afectividad pura») sea uno de los mejores medios para imaginar este rescate.

3

Tecnologías de la disensión

Arte de Internet y pensamiento social

Una gran parte de la creación artística desarrollada en Internet ha asumido, desde sus inicios a mediados de la última década del pasado siglo, la tarea de convertir en su objeto de estudio principal los potenciales de transformación social y política inherentes a ese nuevo medio. Pensar socialmente Internet, analizar políticamente sus dinámicas de funcionamiento, sus exclusiones o las formas en las que la comunicación podría en ella conseguir liberarse de la «colonización» por parte de los intereses económicos, se convertía en el propósito principal de algunos de los artistas y colectivos más comprometidos de esa nueva corriente de la creación artística digital. Así, y retomando muchos de los objetivos planteados por iniciativas vinculadas al arte conceptual más politizado iniciado décadas atrás, un amplio sector del arte de Internet reclamó el papel de la creación artística más allá de la reflexión sobre los significados dañados, perdidos o improbables en la sociedad del consumo, llevando a cabo una intensa tematización de los procesos de inclusión del sujeto en la cultura y economía de las redes, de su adaptación a ella, así como de las posibilidades que Internet ofrece para la crítica y la transformación social. Frente al viejo ideario de divergir respecto al objeto tecnológico, se promulgaba el reconocimiento de que toda política efectiva debía ser ya necesariamente técnica y en red.

Desde los posicionamientos que reclamaron una nueva disolución de lo que entendemos como «prácticas artísticas» en el cada vez más amplio campo de actividades del activismo político digital, podríamos incluso afirmar que no hay, y que no ha habido, arte de la red sino más bien un uso «artístico» de ella, al igual que no podía haber pintura o música situacionistas sino «un uso situacionista de estos medios»[1].

Retomando los principios del arte conceptual más comprometido políticamente, gran parte del arte de Internet sigue presentándose como una forma de pensar lo social,

[1] Internacional Situacionista, «Definiciones», en *Textos situacionistas sobre arte y urbanismo*, Madrid, La Piqueta, 1977, p. 25.

en base a una asociación del régimen técnico con una cierta forma de discrepancia sobre él mismo. Una extrema dificultad desde la que el arte de Internet emergió y desde la que se justificaría como práctica no caduca, dado que su tiempo es el interminable de la disconformidad y la disensión. Una materialización, pues, de un pensamiento social que toma forma como intervención artística en ese espacio en red en el que acontecen las principales prácticas de producción y de vida globalizada. La crítica lanzada lo sería, fundamentalmente, a muchas de las estrategias de producción de significado y valor que operan en Internet, a sus políticas, a sus formas de negocio, a sus contradicciones insolubles que, sin embargo, se concilian, borrosamente, en el acontecer de sus funcionamientos.

La principal capacidad de actuación crítica de estas manifestaciones artísticas no se basará en la investigación de los significados proyectados por la red, sino en el estudio de las condiciones que permiten su construcción, por lo que el mejor arte de Internet podría ser definido, precisamente, como el análisis poético del propio proceso de comprensión de esas condiciones.

Hoy ya no parece la más efectiva orientación del análisis crítico el que éste se concentre en lo que la información transmite o revela, o en lo que podríamos pensar que ésta sería capaz de poner en evidencia. Por el contrario, las estrategias artísticas más comprometidas dentro y fuera de la red no pretenden, en su mayoría, revelar verdad alguna tras la falsedad de lo que es emitido o hecho circular por los medios, sino generar conciencia sobre cómo una determinada forma de verdad o de valor es producida a través de éstos. Las propuestas artísticas de análisis de las formas hegemónicas de producción de información y valor van priorizando un análisis de sus múltiples dinámicas y no ya de los contenidos de la información o de sus presupuestos de verdad o falsedad. Muy acertada parece ahora la definición del concepto de «información» que planteara Barlow: «es un verbo, no un sustantivo [...] el lanzamiento, no la pelota de béisbol, la danza, no el bailarín»[2].

Las obras del arte de Internet no podrían ser, por todo lo dicho, adecuadamente entendidas como algo a lo que se accede a través de Internet, que es presentado en Internet o que Internet contiene, sino como algo que en realidad busca contener a Internet, que la estudia, indica y presenta. Su estrategia central sería, en este sentido, una de invaginación: dar la vuelta a una situación establecida, conteniendo el espacio de la red en vez de ser contenido por él, apropiarse de ese espacio en vez de ser meramente presentado en él. Pues no se trata de crear un espectáculo o una obra que trate acerca de las condiciones sociales de lo que acontece y se gestiona en el campo de la red, sino de presentar la propia red como un espectáculo en sí misma, procurando intervenir en la articulación real de sus sistemas de producción y circulación de significados y de sus procesos, desvelando cómo actúan en ella las nuevas formas del poder.

Es más, la función crítica ideal de las obras de arte de Internet no sería tanto la experimentación crítica de un nuevo medio sino, más bien, la de nosotros mismos en él. Su experiencia apunta a la conciencia crítica del propio medio, y en este hecho radicaría su

---

[2] John Perry Barlow, «Selling Wine without Bottles», en Peter Ludlow (ed.), *High noon on the electronic frontier: conceptual issues in cyberspace*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1999, p. 19.

verdadero alcance político. Se trata de un proceso de conversión en tema de trabajo del proceso mediático mismo, de ayudarnos a romper momentáneamente los ensamblajes que nos unen a él, haciéndonos pensar poéticamente acerca de algo que es mucho más que un medio de transmisión, a través, precisamente, de constituirlo como actividad.

Es un hecho que, definida hoy la evolución social y comunicativa de la red mediante los principios propios de la Web 2.0 (red social, compartición, diálogo, comentario, redes entre iguales, etc.), se consigue presuponer en todo momento la neutralidad ideológica de sus tecnologías como valor primordial de la vida en las sociedades tecnológicamente más desarrolladas. Quizá por esta razón, lo que resulta evidente es que en la segunda época de la web es cada vez más difícil distinguir entre validez o campo de sentido y mera economía. Ello justificaría que una finalidad primordial en el presente de las prácticas artísticas en línea sea, precisamente, la de revelar, desde el campo de la producción artística, esa distinción.

Las formas del poder en el sistema-red

Lo que fundamentalmente mueve y organiza el sistema de participación en la red es la pasión suscitada por una infinita oferta de posibilidades. En su extensión, abrumadora, el mundo de la posibilidad, el estar siempre en ella, se muestra como capacidad. Incluso parece que en la red vivimos ya un tiempo en el que la posibilidad de satisfacción es, como vaticinara Slavoj Žižek, satisfacción real[3]. Sin embargo, las nuevas herramientas y aplicaciones informáticas con las que participamos en este sistema interconectado no son tanto nuevos objetos de deseo (acaso «objetos del deseo sin deseo»[4], empleando aquella expresión con la que Jean Baudrillard caracterizara a los ordenadores) como productoras de constantes dependencias y de nuevos ensamblajes, de estrechas asociaciones.

Frente a la antigua relación basada en el uso, en el cuidado y administración de la acción de la máquina, en su manejo, los principios que se ponen en marcha hoy establecen una relación ser humano-máquina basada en una comunicación interna y mutua. Podríamos decir que se trata de un sistema en donde ambos elementos pertenecen a una misma lógica, al contrario de lo que acontecía en el pasado, donde uno respondía a la lógica del subyugado y la otra a la de la subyugación. Ahora se entrelazan en una peculiar forma de coexistencia lineal. Diríamos, recordando a Deleuze y Guattari, que hemos pasado de ser los agentes al cuidado de la acción de la máquina a convertirnos en partes constituyentes intrínsecas de ella. Lejos de depender su funcionamiento de los principios de la producción material, ahora entran en juego agregados y procesos de normalización y modulación, basados en transformaciones e intercambios de información. Sin embargo, esto no es algo nuevo, que haya sido impuesto por las nuevas redes informáticas. También medios más antiguos como la televisión supieron muy bien hacer que sus espectadores no fuesen

[3] Véase Geet Lovink y Slavoj Žižek, «Sociedad civil, fanatismo y realidad digital: una conversación con Slavoj Žižek» (1997), *Aleph* [http://aleph-arts.org/pens/Žižek.html].

[4] Jean Baudrillard, «Más allá de la inteligencia artificial: radicalidad del pensamiento», en *El intercambio imposible*, Madrid, Cátedra, 2000, p. 121.

sólo sus consumidores o usuarios, sino el espacio de su propia existencia, engranajes exentos donde producirse.

Las tecnologías en red no sólo colaboran en la acción del vivir sino que son, cada vez más, el contexto donde ésta acontece. Así las cosas, no deberíamos dejar de cuestionarnos si acaso los medios realmente no han alcanzado ya la capacidad de establecer las bases de la comunicación; si contestar al teléfono móvil, por ejemplo, no es en realidad contestar a la llamada que él mismo nos hace, o si pertenecer a alguna red social en línea no es tanto la pretensión de establecer algún flujo de intercambio informativo o interacción social como rendir cuentas a la propia existencia del medio, ese ofrecimiento de la justificación que necesita y que se materializa a través de nuestra conexión. Ciertamente, es posible que las tecnologías de la red hoy no sean tanto un instrumento para la dominación (o para la contradominación) como *la dominación misma*. Tampoco el deseo es ya deseo de la máquina; más bien la máquina-red es hoy el *deseo* mismo.

De ahí que sea ya evidente que la dimensión social de la técnica es siempre su definición más propia. Pues si una máquina técnica lo es sólo como máquina social, es imposible desligarla del ensamblaje social que ella misma presupone y que, en última instancia, es el que únicamente podría ser definido como «maquínico». Consideraciones cuya importancia se hace notar hoy, sobre todo, en relación a la posibilidad de la disensión en las redes, a la viabilidad del ejercicio del desacuerdo respecto a un sistema en el que nos integramos demasiado irreflexivamente a cada instante.

No podemos olvidar que en las representaciones que hace tiempo se hicieron del futuro apenas se vaticinaba el optimismo que hoy embarga el discurso acerca de la sociedad red. Por el contrario, las más jugosas visiones del futuro casi siempre fueron más distópicas que utópicas (sobre todo las provenientes de la novela *ciberpunk*). De ahí que en esta nueva fase de la sociedad conectada, en la que se hacen omnipresentes términos como participación, contribución, cooperación o red social, descubrir qué hay de auténticamente «social», de verdaderamente emancipador en todo ello, constituya un reto que ha de ser considerado como prioritario. Pero dilucidar algo en esta dirección no parece posible sin antes reconocer la puesta en marcha de todo un inmenso conjunto de estrategias que el poder de las grandes corporaciones ha ido adoptando en los últimos años. Estas estrategias estarían fundamentalmente relacionadas con el hecho de que las relaciones económicas se han vuelto cada vez más autónomas con relación al control ejercido por la política de gobiernos y Estados; hoy la nueva forma de la soberanía que se produce y expande a través de las redes es global, transnacional, no hay fronteras que limiten su acción, ésta no parte de un único núcleo territorial, está descentrada, desterritorializada. Tampoco hay ya apenas nada que trascienda esas fuerzas de interacción global, cuyo modelo es oligopólico a la vez que democrático. No podemos dudar, sin embargo, de que la globalización acontecida es paralela a un proceso de polarización económica en un mundo cada vez más empobrecido y violento. Por todo ello, en vez de la dialéctica Modernidad-Posmodernidad tendríamos que hablar de ese paso descrito por Negri y Hardt: «del Imperialismo al Imperio»[5], de la nueva lógica de un

[5] Véase Michael Hardt y Antonio Negri, *Empire*, Cambridge, Mass., Harvard University Press, 2000 [ed. cast.: *Imperio*, Barcelona, Paidós, 2005].

orden mundial que no se basa en fronteras fijas o barreras, en el que opera un aparato de mando descentrado y desterritorializado, y del que no parece posible pensar, todavía hoy, su caducidad.

En el actual sistema-red podríamos afirmar, además, la coexistencia de los tres dispositivos de poder que fueron señalados por Foucault: soberanía, disciplina y seguridad. Éstos, lejos de ser elementos ya de una sucesión, se instauran en una circularidad que continuamente cambia de cúspide. No obstante, con Internet ningún dispositivo disciplinario puede fijarse a delimitaciones espaciales concretas y, por lo tanto, la relación entre espacios y órdenes concretos se diluye. Todos los efectos disciplinarios que eran dependientes de esas relaciones espacio-temporales que tenían que ser estables para que pudieran ejercer su capacidad de producir el autodisciplinamiento de los sujetos (por ejemplo, uno era trabajador en la fábrica y ejercía su papel de obrero allí y durante un tiempo determinado) se convierten ahora en virtuales; ya ni hay espacios específicos ni tampoco regulación de tiempos para cada actividad. Con este proceso de envolvimiento e inclusión de los individuos en los sistemas de producción económica y de subjetividad que son propios del sistema-red, las nuevas formas del poder tratan hoy de gestionar la totalidad de la vida, procurando que la acción de su ejercicio sea integral. Ahora el poder se funde con la vida, se hace abstracto, no se ejerce ya sobre los individuos, sino que, más bien, y como diagnosticó Foucault, *circula* por ellos (todos de forma más o menos consciente lo hacemos circular); ahora los dispositivos del ejercicio de poder más eficaces están basados en lógicas participativas, en flujos de actividad social. Y es en una acción aparentemente paradójica donde reside la estrategia más eficaz del control biopolítico: todos somos sometidos a lo mismo pero de forma distinta. Las empresas tienen clara una cosa: la multitud conectada no puede ser regimentada, la normalización ya no podría ser en ningún caso efectiva. Por lo que, frente a los intentos de homogeneización de los procedimientos, de tratar a todos de igual forma, la lógica económica del sistema-red se fundamenta en diferenciar y singularizar todo procedimiento, o en permitir que cada cual lo singularice a su manera, haciendo sobreabundante la oferta de la libre elección, de la libre decisión. El sistema busca corresponder a la multiplicidad de singularidades que conforma la multitud conectada y someterla mediante su autoconversión involuntaria en transmisora de las nuevas formas del poder. El dominio no es más una relación unilateral, sino que opera a través de juegos de poder móviles, inestables, basados en seductoras y difusas estrategias de circulación y transmisión de goces comunicativos y afectivos.

La multitud interconectada

La proclamación del «fin de los grandes relatos totalizantes» por Jean-François Lyotard a finales de la década de los setenta del pasado siglo fue también la renuncia a cualquier pretensión de universalidad, considerada incompatible con la llamada «condición posmoderna». Muchos fueron, sin embargo, los que se opusieron a esta renuncia, afirmando que la cibercultura mantendría vivo el concepto de universalidad pero disolviendo toda pretensión totalizante. De ahí que Pierre Lévy definiera el ciberespacio

como «lo universal sin totalidad»[6]. En oposición a la idea del universalismo vinculada a los imperios conquistadores, el universalismo propio del ciberespacio significaría, para Lévy, la llegada del «verdadero universal», caracterizado por estar desprovisto tanto de centro como de líneas directrices, y por no implicar la imposición de una unidad del sentido[7]. La cibercultura, fundamentada en la participación en comunidades de debate y de argumentación, podría así ser considerada como una heredera legítima (aunque lejana) del proyecto progresista de los filósofos de la Ilustración. Indudablemente, en este argumento subyacería la premisa de que en el contexto de la cibercultura sería factible abogar por la presencia «virtual» propia de la Humanidad (lo universal) si la distinguimos de la tradicionalmente operada por medio de la identidad del sentido (la totalidad). Siguiendo esta hipótesis de Lévy, cuanto más universal (extendido, interconectado, interactivo) llegase a ser el ciberespacio, menos totalizador sería el sistema comunicativo generado. El ciberespacio podría definirse así como expresión de diversidad, en ningún caso una «desrealización» del mundo, sino más bien una extensión de las potencias de lo humano. Cada conexión suplementaria añadiría a la heterogeneidad de su tejido nuevas líneas de fuga, con lo que cualquier pretensión de instauración de un sentido global, totalizador, se haría cada vez menos probable. El ciberespacio nos brindaría de esta manera la posibilidad de participar de forma cada vez más intensa en «la humanidad viva»[8].

En definitiva, parece inevitable que todo acabe derivando al reconocimiento de una misma presencia: la de la multitud interconectada. Es más, resulta evidente que la crisis de conceptos como el de «masa» o «pueblo» sólo puede conducirnos al reconocimiento del cada vez mayor protagonismo de esa multitud. No en vano, las contribuciones de Ockham, Marsilio de Padua, Hobbes, Spinoza, Locke, Maquiavelo o Rousseau en torno al concepto de multitud se han vuelto a poner en primer término de la actual reflexión teórica, habiendo sido ya definida la historia, una y otra vez, precisamente, como «la construcción de la vida de la multitud»[9].

La multitud hoy, sin embargo, no es entendida como algo desordenado, caótico, que haya que estructurar o dar forma, ese conjunto de seres humanos que se hallan en un estado «presocial», como para Hobbes era la multitud antes de devenir «pueblo»[10], sino como una multiplicidad de singularidades activas, representada mejor que nunca por la multitud interconectada, y con la que los principios de cooperación social, solidaridad e inteligencia colectiva han asumido una insólita importancia.

En el contexto de la cultura de la participación digital, capaz, qué duda cabe, de ir mucho más allá de las limitaciones que el sistema-red impone, el modelo político ideal no podría ser sino el inherente a la propia multitud interconectada; un modelo basado en la autoorganización de sus interacciones, en un ejercicio pleno de sus posibilidades de decisión y participación. La autonomía de la política, como noción que implica separación o representatividad, dejaría así de tener sentido. Un modelo político y social que

[6] Pierre Lévy, *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Barcelona, Anthropos y Universidad Autónoma Metropolitana (México), 2007, p. 83.

[7] *Ibidem*, p. 224.

[8] *Ibidem*, p. 93.

[9] Véase Michael Hardt y Antonio Negri, *Imperio*, cit., p. 425.

[10] Véase Thomas Hobbes, *Tratado sobre el ciudadano*, Madrid, UNED, 2008, p. 106.

empieza a tomar cuerpo hoy en ciertas formas de acción y organización distribuida en red, caracterizadas además, en su conjunto, por ese hálito spinoziano en el que el ser se construye a través del «placer de vivir».

La multitud en línea, por las fuerzas y tensiones no dirigidas centralmente que la definen (y aunque siempre esté en mayor o menor grado mediatizada por las simplificaciones y dependencias impuestas por el sistema-red), no se halla en esencia gobernada, nadie la representa, no hay contrato social en la multitud. Sus posibilidades de actuación emancipatoria dependen, precisamente, de sus aspectos menos organizados, de su impredicibilidad, de su inestabilidad. Su volatilidad, sin embargo, no se halla en contradicción con su fuerte carácter cooperante, que emerge de manera espontánea en el solapamiento y correspondencia de intereses, afinidades, tendencias y experiencias comunes.

En este devenir *ciborg* de la multitud, los patrones globales de las dinámicas que tienen lugar en ella no están determinados por un sistema centralizado sino que provienen, más bien, de complejos y múltiples agregados de infinitas interacciones. En ocasiones, se ha comparado esta situación con los movimientos a veces impredecibles de las grandes bandadas de aves migratorias o de las nubes voladoras de insectos sociales, en los que existe una escasa fuerza rectora que organice el grupo; éste, más bien, parece autoorganizarse como colectividad a cada instante. Las derivas espaciales, movimientos y acciones que acontecen en estos grupos responden, sobre todo, a la transmisión de ciertos estados, miedo, nerviosismo, inquietud, es decir, lo que podríamos señalar más como una «ecología» de la comunicación que como el efecto de la transmisión y recepción de unos determinados contenidos informativos.

Indudablemente, el ser de la multitud es un ser político; no es posible hablar de ella sin hacerlo en términos políticos, y sólo desde una perspectiva política puede ser comprendida. De forma que no es extraño que, otra vez, se haga recurrente en el emergente ciberactivismo una antigua pregunta, planteada hace ya siglos por Locke, Rousseau o Spinoza, entre otros: si la multitud es capaz de autogobernarse; si esto es posible, a pesar de su inestabilidad y variabilidad, mediante esa ética que consideramos inmanente a ella. Lo que está claro es que no hay ejercicio de representación de la multitud digital, es decir, que nadie actúa representándola, sino que ella misma se hace presente, se manifiesta como tal a través de las redes. Los antiguos sistemas de coordinación o dirección política de las masas son progresivamente sustituidos por la manifestación de la acción colectiva de la multitud, que el propio sistema-red promueve para explotarla económicamente.

Por supuesto, las redes telemáticas permiten la consideración de la práctica política no como algo ejercido desde arriba, como la previsión de las acciones o su planificación, sino como la que es propia de la multitud, es decir, como la acción en respuesta a la acción de los demás. Y si son globales los efectos y las consecuencias de la producción biopolítica y de sus tecnologías, parece lógico que la resistencia política fuese también producida por una multitud global, cuya primera demanda sería la ciudadanía global, condición opuesta al principio de sometimiento y depauperación, repleto de exclusiones, que es inherente al actual concepto de globalización.

No obstante, y aunque confiemos en que la multitud es un «agente de autoorganización» y está capacitada para la conformación de un cierto poder «constituyente» frente al tradicional poder «constituido» contrario a aquél, está claro que aún ese potencial

apenas ha sido materializado, y sólo inicialmente dejó ver sus inmensos potenciales en las revueltas sociales del norte de África de 2011. El paradigma de las redes (ya no un universo paralelo, sino la condición global, el mundo en el que vivimos) se halla en una fase inicial del proceso de activación de sus posibilidades auténticamente «sociales», siendo todavía excesivamente dependiente de las dinámicas comunicativas y relacionales prediseñadas por las grandes corporaciones de Internet. Las potencias de la multitud interconectada empiezan, sin embargo, a demostrarse capaces de contrarrestar los sempiternos intentos de las formas de poder más hegemónicas de neutralizar toda actuación crítica en una permanente manufactura del consentimiento.

Resulta ya obvio que las estrategias prioritarias de la actividad crítica no debieran estar basadas más en la deslegitimación de las formas aparentes en las que el ejercicio del poder se representa en los medios y en la opinión pública. Todo intento de deslegitimar la práctica política y social ha ido convirtiéndose, irremediablemente, en una forma de legitimación (la total deslegitimación de la deslegitimación misma[11]). Y puesto que toda crítica más tarde o temprano va a ser soterrada, ya que, según nos advirtiera Debord, será siempre ocultada bajo la pesada puesta en escena del pensamiento del divertimento[12], la crítica más efectiva sólo podría ahora ser pensada en términos de creación de algo nuevo, como producción de formas de vida alternativas, de nuevos imaginarios. Propuesta cuyos fundamentos más nítidos los encontramos ya presentes, décadas atrás, en Foucault, para quien la resistencia política, conceptualizada únicamente en términos de negación, sólo representaba una forma mínimamente efectiva: «Crear y recrear, transformar la situación, participar activamente en el proceso, eso es resistir»[13]. Quizás, incluso, deberíamos aceptar que ya sólo podemos interpretar el mundo transformándolo, recreándolo, y para ello los impulsos creativos de la diversidad de la multitud conectada guardan un inmenso potencial que poco a poco va activándose.

Aunque el sistema-red avanza día a día en la consolidación de los intereses económicos que lo caracterizan, como contrapartida la infraestructura técnica que lo sustenta abre todo un nuevo campo de oportunidades «sociales» que son alimentadas por esos potenciales creativos y comunicativos de la multitud. Y a pesar de que sus medios de expresión se hallen intensamente parasitados por los intereses corporativos, la indiferenciación entre emisores y receptores implica una situación de enorme importancia y cargada de promesas: la producción de representación, valor y sentido no será ya tarea exclusiva de los sectores profesionalizados.

Es más, si la estrategia crítica más adecuada a seguir sería la de hacer proliferar las relaciones de diferenciación, creación, innovación, e ir abandonando las de oposición e identidad, sólo las fuerzas creativas de la multitud, exactamente las mismas que sostienen lo que Hardt y Negri denominan «Imperio», podrían construir un «contraimperio», es decir, una organización política alternativa de los flujos e intercambios globales. No es extraña, por todo ello, la preferencia de estos autores, en detrimento del término *res*

---

[11] Véase Tim Druckrey, «Fast, Cheap and Out of Control», *Telepolis* (febrero de 1998) [http://www.heise.de/tp/artikel/3/3171/1.html].

[12] Guy Debord, *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo* [1988], Barcelona, Anagrama, 1999.

[13] Michel Foucault, *Dits et Écrits*, IV, París, Gallimard, 1994, p. 741.

publica, por el término *posse*, entendido como «el poder de la multitud y su telos, un poder incorporado de conocimiento y ser, siempre abierto a lo posible»[14].

El «arte» de hacer presente la queja de la multitud

De gran importancia en la evolución del activismo durante los últimos veinte años ha sido la cada vez más eficaz sinergia entre la actividad política de disensión en las redes y la desarrollada en el espacio de las calles; una progresiva síntesis de los movimientos sociales con la tecnología; un intenso compromiso de la acción creativa colectiva en el ámbito de la red con la crítica cultural y política. Invirtiendo la capacidad que los sistemas propios de la globalización mediática demuestran para el desarrollo de una homogeneización impositiva y extenuante del mundo en una misma lógica cultural y de mercado, una parte muy importante de las nuevas corrientes del activismo contemporáneo plantea su aprovechamiento en un sentido contrario. Se trata de hacer uso de las nuevas tecnologías y redes informáticas para la promoción de un pensamiento crítico generado en la aportación de voces desde una infinita multiplicidad de contextos, en la proliferación de intercambios de ideas, experiencias y propuestas de acción sobre los conflictos políticos y socio-económicos a nivel mundial. Esto es, dar lugar al desarrollo y configuración de lo que se ha venido a denominar una «globalización desde abajo»[15].

La mayor parte de las primeras estrategias puestas en práctica por el activismo digital fueron el resultado de una tarea de traslación de algunas tácticas de actuación activista callejera[16] al mundo de Internet, de las que la llamada «sentada virtual» *(virtual-sit-in)* fue, seguramente, su ejemplo más explícito. Se trata de un tipo de acción que se produce cuando un grupo numeroso de personas acuerdan bloquear el acceso a un *website* elegido como objetivo del ataque dejándolo inoperativo durante un cierto tiempo. La forma de llevar a cabo esta acción es a través de recargas continuas de la página elegida en los ordenadores de los miles de participantes (generalmente mediante diversas aplicaciones informáticas diseñadas a tal efecto) saturando el servidor que la aloja. Si el número de personas que participa de forma simultánea es lo suficientemente grande, puede llegar a producirse una ralentización de aquél hasta bloquear el acceso a la página o *website* atacado. La pantalla del ordenador se concibe en este tipo de acción como un espacio posible para una actividad común de protesta. En todo caso, la diseminación de la información que precede y sigue a estas acciones, conseguir que sus motivos lleguen al mayor número de personas, es, sin duda, más relevante que los efectos, siempre temporales y, en todo caso, reversibles, de la propia acción.

Son muchos los ejemplos que podemos poner de este tipo de manifestaciones pacíficas en línea o *netstrikes*. Desde 1995, cuando tuvo lugar una de las primeras y más co-

---

[14] Como afirman Hardt y Negri, «preferimos hablar de *posse* y no de "res-publica", porque lo público y la actividad de las singularidades que lo componen van más allá de todo objeto *(res)* y no son constitucionalmente susceptibles de quedar acorralados en tal concepto». *Imperio*, cit., p. 428.

[15] Geert Lovink y Florian Schneider, «Reverse Engineering Freedom», 2003 [http://makeworlds.net/node/20].

[16] En relación a este tipo de traslación véanse, de Critical Art Ensemble, los libros *The Electronic Disturbance* (1993) [http://www.critical-art.net/books/ted/] y *Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular ideas* (1996) [http://www.critical-art.net/books/ecd/].

nocidas (la promovida el 21 de diciembre de aquel año por el grupo Strano Network en protesta por los experimentos nucleares franceses en Mururoa y que consiguió ralentizar el funcionamiento de algunos sitios de Internet del gobierno francés), se han sucedido decenas de ellas realizadas contra muy diversos objetivos[17].

Otra de las «sentadas virtuales» más comentadas fue *SWARM* (1998), coordinada por el grupo de «artivistas» Electronic Disturbance Theater y mediante la que se consiguió bloquear temporalmente, con un *applet* de Java llamado Floodnet, diversos *websites* institucionales como el del Pentágono estadounidense, el de la Bolsa de Frankfurt y la web de la presidencia mexicana (en un claro apoyo a la causa zapatista). En este caso, la aplicación, que contenía un término de búsqueda, devolvía al usuario participante en la protesta el mensaje «human_rights not found on this server» («derechos_humanos no encontrados en este servidor»).

En el orden de lo puramente político, es evidente que este tipo de actuaciones en la red carecen de sentido sin la participación masiva de personas (en *SWARM*, por ejemplo, intervinieron en torno a 75.000 manifestantes). Para los miembros del colectivo Critical Art Ensemble es precisamente el apoyo popular multitudinario lo que consigue transformar algo que podría ser interpretado como un simple acto de vandalismo informático en la muestra de un ejercicio solidario de denuncia y reclamación de justicia[18]. El resultado es una acción de protesta que sólo quiere hablar desde la posición de la víctima, que trata, ante todo, de hacer presente la existencia disconforme de la multitud.

Resulta enormemente revelador, en relación a los temas que nos ocupan en este libro, que Carmin Karasic, cocreadora de Floodnet junto a Brett Stalbaum, insistiera en afirmar que «esto no es ciberterrorismo, es, más bien, arte conceptual»[19]. Asimismo, otros destacados miembros del ciberactivismo, como Ricardo Domínguez, denominaron estas ciberprotestas como *performance art* en Internet. La adscripción de este tipo de acciones al concepto «arte» (es obvia la importancia, como canalización de esta conexión, de que «Infowar» fuese, precisamente, el tema central del festival Ars Electronica de 1998) plantearía una identificación de la actividad artística con un modelo de práctica colaborativa y crítica, productora de acontecimientos colectivos y de resistencia activa dentro de la tecnocultura, que se concretaría en hacer constar «simbólicamente», mediante la interrupción de un determinado sistema informativo (una página institucional

[17] Además de las vinculadas al llamado «zapatismo digital», que comentaremos a continuación, entre las «sentadas virtuales» que mayor repercusión mediática han tenido hasta ahora debemos recordar la desarrollada contra el *website* del G8 en 2001, las dirigidas contra diferentes *websites* del Partido Republicano de los Estados Unidos durante la Convención Nacional Republicana de 2004, la lanzada contra el *website* del G8 durante su encuentro en octubre de 2006 en México (coordinadas por los colectivos The borderlands Hacklab, Electronic Disturbance Theater y Rising Tide North America) o las que tuvieron lugar en marzo de 2008 dirigidas contra las webs de diferentes empresas dedicadas a la biotecnología y la nanotecnología relacionadas con la industria militar estadounidense (organizadas por Electronic Disturbance Theater y The borderlands Hacklab con motivo del quinto aniversario de la guerra de Iraq).

[18] Véase David Cassel, «Hacktivism in the Cyberstreets», *AlterNet*, 30 de mayo de 2000 [http://www.alternet.org/story/9223/].

[19] Citado por Amy Harmon en «Hacktivists' of All Persuasions Take Their Struggle to the Web», *The New York Times*, 31 de octubre de 1998 [http://www.nytimes.com/1998/10/31/world/hacktivists-of-all-persuasions-take-their-struggle-to-the-web.html].

o gubernativa), la queja de una multitud. La acción artística así desarrollada asumiría una función digamos que clásica, como acto de «representación» en el sentido de «hacer presente» un estado anímico compartido: la ira e insatisfacción de decenas de miles de personas.

Cuando Electronic Disturbance Theater en colaboración con bang.lab propusieron en marzo de 2010 una «sentada virtual» contra el *website* de la oficina de presidencia de la Universidad de California como forma de protesta contra las subidas de tasas académicas y los recortes presupuestarios, y en oposición a lo que ellos interpretaban como una privatización de la universidad, los intentos de criminalización de esta acción por parte de las autoridades académicas no se hicieron esperar. Como respuesta, en algunas de las manifestaciones que tuvieron lugar en el campus de la Universidad de California en San Diego en apoyo a Ricardo Domínguez, se pudo volver a escuchar, en boca de éste, que «la protesta en línea no es un crimen. La protesta en línea es arte»[20].

Sin embargo, esta total equiparación entre arte y acción política en este tipo de proyectos corre el riesgo de ser leída como una mera estrategia de subsistencia en sí misma, en la que el concepto «arte» aplicado a estas manifestaciones sólo serviría, en realidad, para actuar como amortiguador de las implicaciones penales que estos actos pudieran implicar. De hecho, algunas de las declaraciones del propio Domínguez parecen reforzar esta hipótesis: «La razón por la que no pueden pararnos es que siempre enmarcamos todos estos gestos dentro del marco poético»[21].

Pero quizá lo que más dificulta la consideración de este tipo de acciones como prácticas artísticas de interés es el hecho de que el concepto «arte» parece difícilmente compatible con un efecto de silenciamiento forzado (que muchos entienden como una forma manifiesta de violencia) de algunas de las partes implicadas en la «situación» generada. Una crítica que también llega desde muchos sectores que valoran estas acciones en su vertiente puramente política. En efecto, este tipo de acciones han encontrado una fuerte oposición en algunas corrientes del activismo digital, precisamente por plantear la confrontación mediante el bloqueo, es decir, atentando en cierta manera contra la libre expresión del contrario. Si bien, por una parte, podríamos considerar que el bloqueo o la restricción de acceso a determinados *websites* sería una forma de devolver a los gobiernos su política de restricciones comunicativas, estos bloqueos han sido entendidos por amplios sectores del activismo digital como acciones en contra de los principios básicos de los movimientos de antiglobalización, caracterizados por una firme actitud de respeto hacia la libertad de expresión de *todo* el mundo. No hay que obviar tampoco que muchas de estas intervenciones han sido fuertemente criticadas por no consultar la opinión de los grupos sociales a los que pretenden ayudar y de representar por ello una forma más de intervencionismo político de los países más avanzados tecnológicamente sobre los no desarrollados. Un equivocado paternalismo, según definió la asociación Ame la Paz la acción *SWARM*, que evocaría la percepción colonial más tradicional, al ignorar

[20] «Ricardo Dominguez, UCSD Library Walk», 8 de abril de 2010, en *YouTube* [http://www.youtube.com/watch?v=5Yr2RH_dNEY].

[21] Citado por Corinne Ramey en «Artivists and Mobile Phones: The Transborder Immigrant Project», *MobileActive.org*, 17 de noviembre de 2007 [http://mobileactive.org/artivists-and-mobile-pho].

las capacidades y estrategias de acción desarrolladas por los propios grupos activistas mexicanos. Las sugerencias lanzadas por éstos se orientaban a solicitar el fin de este tipo de intervenciones y a encaminar la colaboración exterior hacia tareas de formación y ayuda al perfeccionamiento de sus *websites*, la traducción de sus contenidos a otros idiomas, la protección de sus listas de difusión de noticias o evitar la captación y desvío de sus correos electrónicos, así como el asesoramiento acerca de los procedimientos y sistemas mediante los que los gobiernos monitorizan los movimientos y actividades de los grupos activistas en la red.

Otra de las adaptaciones de las estrategias de actuación callejera de protesta al mundo de Internet son las ya numerosas «manifestaciones virtuales», como las acontecidas en contra del gobierno chino durante los Juegos Olímpicos de Pekín de 2008, por ejemplo. Al igual que sucedía con las «sentadas» virtuales, muchas de estas «cibermanifestaciones» en la red han sido también consideradas como prácticas «artísticas». Es el caso, por ejemplo de *MayDay Net Parade*[22] (2004), un proyecto de Molleindustria, propuesto como una crítica a la precarización del trabajo en la Unión Europea y consistente en una representación digital del Euro MayDay 2004 en la forma de una manifestación virtual en la red de avatares digitales que contó con una participación de 17.000 personas. Otro ejemplo sería *Tweet4Action.com* (2011), de Les Liens Invisibles, una irónica iniciativa definida como «la máxima herramienta para el activismo de sofá»[23] y sólo comprensible en el contexto de las *«Twitter Revolutions»* de finales de la primera década del siglo XXI.

Mayor sofisticación técnica que la sentada virtual implica la creación de *botnets* (conjuntos de robots informáticos), una estrategia que consiste en el «rapto» por quien coordina la acción de protesta de cientos o incluso miles de ordenadores que serían temporalmente utilizados para participar, obviamente sin el consentimiento de sus dueños o usuarios, en una determinada acción de bloqueo de un derminado *website*, golpeando una y otra vez su objetivo en lo que se ha denominado como «ataque distribuido de denegación de servicio» (*distributed denial-of-service* o DDOS). Uno de estos ciberataques más conocidos fue el desarrollado por varios gobiernos del mundo contra la web de WikiLeaks en diciembre de 2010, tratando de impedir la difusión de más de 250.000 documentos del gobierno de EEUU, que obligó a la web de la organización fundada por Julian Assange a instalarse en otros servidores. Como acción en apoyo a WikiLeaks, el colectivo Anonymous[24], coordinado a través de la plataforma 4Chan.org (iniciada en 2003), trató ese mismo mes de bloquear las páginas de aquellas empresas que se negaron a prestar servicios a WikiLeaks, como Visa, MasterCard o Paypal, entre otras, en lo que se vino a denominar como «Operation Payback».

---

[22] http://www.euromayday.org/netparade/

[23] Según se describe en la presentación de la obra en la plataforma Turbulence.org [http://turbulence.org/archives/11.html].

[24] Las acciones de Anonymous comenzaron en 2008. No deberíamos dejar de recordar aquí la inclusión de Anonymus como «artistas participantes» en muestras como «SPEED SHOW vol. 5 "Open Internet"» (2011), comisariada y producida por Aram Bartholl, Marie Lechner y Anne Roquigny, un buen ejemplo (de entre otros muchísimos que podríamos proponer) de la pervivencia, en los albores de la segunda década del nuevo siglo, de la generalizada consideración del activismo político más radical como parte de la amplísima esfera de las prácticas artísticas digitales.

Esta estrategia de producción de fallo de negación de servicio, practicada por primera vez por Leonard Kleinrock en 1994, también ha sido frecuentemente empleada en muchos de los proyectos *artivistas* más conocidos, como en la acción *Toy War* (1999), desarrollada por el colectivo Etoy en contra de la empresa juguetera Etoys.com. Una aplicación más reciente de esta técnica sería la acción *4'33"*, realizada en enero de 2011 por la colombiana Jocelyn Bernal, quien consiguió bloquear durante algo más de cuatro minutos las páginas web de algunas instituciones artísticas españolas e iberoamericanas (casi todas ellas de museos), en una clara alusión, por una parte, a los cuatro minutos y treinta y tres segundos de silencio en la obra homónima de John Cage de 1952 y, por otra, al escaso interés de estas instituciones artísticas por la promoción de una forma artística tan radicalmente opuesta a las lógicas del mercado del arte (a las que, según Bernal, las instituciones museísticas siguen estando sometidas) como es el *net art*.

Frente a todas estas acciones generalmente diseñadas y dirigidas por personas o colectivos concretos con amplios conocimientos técnicos, hemos visto desarrollarse también, desde mediados de los años noventa, otros comportamientos de activismo político multitudinario que, más que estar organizados por alguien, habría que decir que son simplemente iniciados por alguien, incluso de forma simultánea por muchas personas, sobre todo cuando se producen en respuesta a determinados acontecimientos políticos o situaciones de crisis. Se caracterizan por ser movimientos multitudinarios y espontáneos cuyas iniciativas, haciendo uso en sus primeras manifestaciones de mensajes SMS y, más recientemente, de las redes sociales y servicios de *microblogging*, se extienden de forma reticular o viral, mediante la consigna del «pásalo». Pueden generar cadenas de envíos y reenvíos que alcanzan a veces a cientos de miles de personas en un periodo de tiempo no superior a unas pocas horas. Orientadas por lo general estas «ciberturbas» a suscitar algún tipo de protesta multitudinaria, a difundir un llamamiento para manifestarse o a realizar algún tipo de acción en el espacio público, su efectividad política se ha podido comprobar ampliamente en infinidad de acontecimientos políticos recientes. Su forma de actuación estaría basada en la autoorganización de la propia multitud interconectada. La acción a desarrollar puede ir variando en función de la fuerza de las diversas aportaciones que los participantes vayan haciendo a través del proceso de preparación de la actividad. Una de las primeras ocasiones en las que se pudo comprobar la potencia de este tipo de actuación fue durante los disturbios de Seattle en 1999, en protesta por el encuentro de la Organización Mundial del Comercio; en aquella ocasión, las estrategias de coordinación descentralizada a través de la red y de mensajes SMS sirvieron para acordar toda una serie de manifestaciones y enfrentamientos con la policía de gran virulencia que, no en vano, aún se recuerdan como «La batalla de Seattle». El grado de dispersión de las manifestaciones por toda la ciudad y el hecho de estar organizadas de forma espontánea por los propios manifestantes, con decenas de convocatorias simultáneas, dificultaron en grado extremo su control por parte de la policía. Estas estrategias de coordinación descentralizada y espontánea desempeñaron un papel determinante en otros muchos acontecimientos políticos posteriores, como en la caída del presidente filipino Joseph Estrada en 2001 (durante varios días cientos de miles de personas salieron a las calles a manifestarse en su contra convocados a través de mensajes SMS), las elecciones generales en España en los días inmediatamente anteriores al 14

de marzo del 2004 o los disturbios acontecidos en Francia en noviembre de 2005 protagonizados por comunidades de inmigrantes.

Desde la perspectiva de los medios empleados, hay que señalar cómo a finales de la primera década del nuevo siglo la red social Facebook ya actuó a nivel global como un potentísimo medio para la generación de grupos de presión en relación a muy diferentes aspectos de la actualidad política, social y cultural en general, así como también otros sistemas de *microblogging* que han conseguido niveles de influencia enormemente determinantes. Entre estos últimos es Twitter (creado en 2006) el servicio que ha desempeñado un papel más relevante en contra de las formas de censura gubernamental, demostrando una inmensa capacidad para amplificar instantáneamente la difusión de noticias y convocatorias y para conseguir adhesiones a determinadas causas, como se hizo patente, por ejemplo, en las acciones de protesta en el proceso electoral de Irán en 2009 (no en vano, los medios de comunicación y agencias bautizaron este fenómeno como «La revolución Twitter») o en las revoluciones del norte de África en 2011. Precisamente, en las revueltas acontecidas ese año en Egipto, el empleo de Twitter para la coordinación de las protestas fue tan masivo que el régimen de Hosni Mubarak decidió bloquear el acceso a Internet en todo el país con el fin de que fracasara la jornada de protestas convocada para el viernes 28 de enero.

Pese a todo lo dicho, no hay que olvidar que son también muchos los que han cuestionado el verdadero protagonismo de Twitter y Facebook en estos desarrollos revolucionarios, evidenciando la presencia de otros muchos elementos activos en la catalización, expansión y desarrollo de estos fenómenos sociales[25].

En cualquier caso, el contexto en el que surgen hoy esas dinámicas críticas multitudinarias es muy distinto al de los momentos iniciales de la red, cuando pensar en formas de resistencia política en línea era pensar en acciones cuidadosamente diseñadas y programadas (como las sentadas virtuales, por ejemplo) promovidas por activistas con amplios conocimientos técnicos y que en ocasiones definían, como hemos visto, estas acciones como prácticas de *performance art*. De hecho, podríamos afirmar que la vinculación más directa entre arte contemporáneo y activismo digital en la red en la década de los noventa se derivó precisamente del carácter fuertemente «profesionalizado» de aquellas primeras acciones y, sobre todo, de ser muchas de ellas promovidas y dadas a conocer internacionalmente en contextos artísticos, como festivales, encuentros de arte electrónico, etcétera.

En definitiva, en la fase segunda de la web, la capacidad de la multitud conectada para automanifestarse y hacer presente su queja ya no dependerá de que la acción se haga

[25] Según Julian Assange, por ejemplo, «existe la idea de que esas grandes compañías americanas, Facebook y Twitter, dieron a los egipcios esta revolución y liberaron Egipto. Pero la guía más popular para los revolucionarios era un documento que se extendió por todos los clubs de fútbol en Egipto, que en sí mismos eran los más significativos grupos de revolución comunitaria. Si lees este documento, verás que en la primera página dice que tengas cuidado de no usar Twitter ni Facebook, puesto que están siendo monitorizados». Véase «Hans Ulrich Obrist In Conversation with Julian Assange, Part I», *e-flux journal* #25 mayo de 2011 [http://worker01.e-flux.com/pdf/article_232.pdf]. Por otra parte, cabe recordar aquí que, en los disturbios de la ciudad de Londres en agosto de 2011, fue el servicio de mensajería de Blackberry el más empleado por los manifestantes, que con el uso de esta red privada trataban de dificultar la monitorización de sus actividades por parte de las fuerzas de seguridad, algo mucho más fácil de hacer cuando se emplean servicios como Twitter o Facebook.

viable gracias al diseño de ciertas aplicaciones informáticas de cierta complejidad creadas por individuos o colectivos conocedores a fondo de los entresijos técnicos de la red. Por el contrario, cualquier persona podrá, recurriendo a las redes sociales y a plataformas de uso común, proponer una acción a la que se pueden sumar decenas o incluso centenares de miles de personas. Todo ello, sin embargo, no sería óbice para dejar de hablar de comportamientos «artísticos» (si es que es así como quisiéramos considerarlas) en relación a muchas de estas acciones o, al menos, de una cierta forma de creatividad popular de gran valor. Muchas de estas acciones de protesta articuladas gracias a las redes sociales rebosan una envidiable creatividad y un insólito humor, haciendo uso de sorprendentes eslóganes e imaginería, y canalizándose en procesos de actuación colaborativa y de producción de situaciones, de ambientes colectivos y festivos en el espacio público de la ciudad, que en muchas ocasiones podríamos entroncar claramente con algunas de las propuestas del conceptualismo más comprometido políticamente de los sesenta o con sus epígonos en el «arte contextual»[26] reciente. Manifestaciones cuyas intenciones suelen ser también más que acordes con algunas de las «tareas» planteadas por los situacionistas en los años cincuenta: «Oponer concretamente, en toda ocasión, a los reflejos del modo de vida capitalista, otros modos de vida deseables»[27]. Y es perfectamente comprensible que muchos quieran ver en este hacerse presente de la multitud, en el ejercicio de la disensión colectiva desde la base de un posicionamiento pacífico y profundamente creativo, una cierta forma de reapropiación social del propio concepto de «práctica artística», o un conato, al menos, de una forma de su «realización» en la vida. No pocos han visto en este tipo de fenómenos sociales, en la concreción de esa teleología de lo común que les es propia, animada por los iluminadores potenciales del *general intellect* (y que sólo podría ser entendido en términos políticos como potencia de solidaridad, de intercambio y cooperación, como un activo estar-con-otros), buena parte de los ideales pragmáticos del arte más comprometido del siglo xx[28]. Al menos, lo que es evidente es que algunos de estos movimientos multitudinarios autoorganizados a través de las redes son intentos de establecer nuevos campos de libertades, de experiencias de reflexión y expresión a ser compartidas, que coincidirían, en gran medida, con las más importantes funciones constitutivas de muchas de las nuevas creaciones artísticas que, lejos de cualquier función representativa o de narración, consistirían también en crear dispositivos en los que la historia pueda hacerse, según aquella conocida puntualización de Félix Guattari.

---

[26] Véase Paul Ardenne, *Un arte contextual: creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*, Murcia, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, 2006.

[27] Guy Debord, «Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendence situationniste internationale» (1957), edición facsímile reimpresa en el catálogo de la exposición «Sur le passage de quelques personnes à travers une assez courte unité de temps, à propos de l'Internationale situationniste, 1957-1972», en el Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou, París, 1989.

[28] Ciertamente, resulta muy tentador vincular estas prácticas de una multitud que empieza a resignificarse como nuevo sujeto político y solidario en la reclamación de una sociedad más justa y de un cambio radical en las formas de organización de la vida y de las pautas hasta ahora impuestas por las formas de representatividad de los sistemas políticos, con aquellas palabras de Negri en su texto *Arte y multitudo* (2000): «Amor es *poiesis* colectiva, es el producir y el amar de la multitud, es arte. Y arte es multitud de singularidades en movimiento». Antonio Negri, *Arte y multitudo. Ocho cartas*, Madrid, Trotta, 2000, p. 79.

Sin embargo, el carácter violento, destructivo y para muchos políticamente «desideologizado» de los disturbios de Londres acaecidos en el verano de 2011 evidenció la otra cara de la moneda de estas dinámicas reivindicativas surgidas en las redes sociales, de lo que puede llegar también a emerger espontáneamente a través de ellas, acabando con gran parte del optimismo que la llamada *Spanish Revolution*[29] había traído consigo algunos meses atrás.

Por último, resulta imprescindible señalar un hecho de especial interés: muchas de las prácticas emergentes de acción colectiva que surgen de forma más o menos espontánea en la red siguen considerando como su objetivo final la congregación de personas en un lugar determinado. Esto no sería, en última instancia, sino una muestra más de la demanda de que calles y plazas deben ser recuperadas como medios de comunicación en sí mismos y reactivados como espacios prioritarios para la interacción social y la reclamación política. De hecho, muchos de los *flash mobs* que han tenido lugar en los últimos años están cargados de intencionalidad crítica y compromiso social y político, como, por ejemplo, los promovidos por el Colectivo 8552 en Atenas en junio de 2011 en contra de las medidas del gobierno griego para salir de la crisis económica, y que tratarían de recuperar algunas de las consignas lanzadas por los situacionistas en los sesenta, como anteponer, frente al concepto de «espectáculo», el de participación total; contra el arte de los objetos, la organización de un momento de vida colectiva.

Liberar la comunicación

En la década de los setenta del pasado siglo era ya evidente la coincidencia entre la industria de los contenidos y la industria de los medios, así como la correlativa deriva de los *worldwide media* hacia un negocio de *infotainment*[30]. Algo estrechamente vinculado, por otro lado, con el hecho de que el concepto de «libertad» siempre haya significado para la lógica del capitalismo tardío más libertad de comercio que de expresión, quedando siempre supeditada esta última, de forma más o menos encubierta, a la primera. Esto explicaría, al menos en parte, que la prioridad de las prácticas activistas en el ámbito de la red haya estado orientada a liberar la acción comunicativa de los intereses económicos y comerciales que la parasitan, así como a crear nuevas vías y canales de comunicación, nuevas plataformas donde poder contrarrestar las visiones hegemónicas, siempre parciales e interesadas, de los medios de comunicación tradicionales.

Durante los últimos años noventa, los intentos de producir una voz libre, crítica y cargada de denuncia política que pudiese ser realmente escuchada, actuaron como el motor principal de una nutrida vía de activismo político en línea. De demostrada eficacia, como se pudo comprobar ya en sus primeros momentos (sobre todo durante el apoyo de numerosos activistas a la causa zapatista en 1997), se trataba de prácticas orien-

[29] Término con el que se dio a conocer internacionalmente el movimiento 15-M en 2011.

[30] Palabra de uso ya muy extendido y que es resultado de la combinación de los términos ingleses «information» (información) y «entertainment» (entretenimiento). Véase Geert Lovink, «Radical Media Pragmatism Strategies for Tecno-Social Movements», en *Infowar* (catálogo de Ars Electronica 98), Viena/Nueva York, 1998.

tadas a potenciar las posibilidades ofrecidas por Internet para subsanar y cubrir las graves carencias de información propias de los medios de comunicación de masas tradicionales. Estas iniciativas criticaban la característica privación y manipulación de la información por parte de los medios oficiales, tratando de crear espacios en línea para la denuncia social y política sin restricciones ni censuras, mediante listas de correo y foros de debate, promoviendo un pensamiento crítico que difícilmente podría tener ya otro tipo de difusión eficaz. La táctica de estas vías de acción crítica generalmente era una escasamente organizada, tan lejana de las estrategias transnacionales de las grandes corporaciones como del internacionalismo de las organizaciones no gubernamentales, buscando una transmisión y reproducción de sus operaciones en la red similar a la de un virus; una completa diseminación, siempre espontánea y casi nunca pretendiendo el establecimiento de una estructura identitaria y de funcionamiento prefijada ni regulada desde ningún órgano de representatividad concreto.

Uno de los problemas más graves con el que se encuentra el ejercicio de la libertad mediática es el control de las comunicaciones en Internet por parte de gobiernos y corporaciones. Al control permanente y global del tráfico en Internet mediante los potentes sistemas de espionaje digital[31] se unen hoy otras muchas formas de restricción y fuerte censura (materializadas en el control sobre los buscadores o sobre determinados contenidos, entre otras expresiones de la censura digital) en numerosos países del mundo (China, Irán, etc.). Restricciones a la libertad de navegación por la red que han sido tematizadas por numerosos proyectos artísticos, como el titulado *China Channel* (2008), de Aram Bartholl, Evan Roth y Tobias Leingruber, consistente en un *add-on* (una extensión instalable) para el navegador Firefox, que permitía a cualquier usuario navegar por Internet con las mismas restricciones que si lo estuviera haciendo desde dentro de las fronteras de la China de aquel momento, o la instalación *The Censored Internet* (2014) de Constant Dullart.

Una lucha la orientada en contra de la restricción en la libertad de emisión y acceso a la información en línea que cuenta con una historia cargada de sucesos. De todas las iniciativas surgidas, destaca especialmente la corriente denominada *hacktivism* (resultado de la combinación de las palabras *hacker* y *activism)* que empezó a estar en boga a partir de 1998 gracias a algunos de los miembros del grupo Cult of the Dead Cow (cDc). Oxblood Ruffin, a quien se atribuye la creación de este vocablo, distinguía incluso entre *hacktivism* y simple *[h]actívism*. Si lo referido con este último término estaría orientado a hacer de la red un ámbito para la difusión e intercambio de información para la organización de acciones protesta, el *hacktivism* (o hacktivismo, en su adaptación al castellano) se relacionaría con la actuación más transgresora de las restricciones de acceso y de los mecanismos de control de la red. Diseminación, acción directa y soluciones creativas son algunas de sus principales características. Su objetivo prioritario no sería otro que el promover el derecho a la libertad de opinión y expresión tal como está recogida en el artículo 19 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos de la ONU. Considerado el hacktivismo como «el uso de la tecnología para hacer avanzar los dere-

[31] El ejemplo más conocido es ECHELON, la mayor red de espionaje y análisis diseñada para interceptar comunicaciones electrónicas en todo el mundo y controlada por la comunidad UKUSA (conformada por Estados Unidos, Canadá, Gran Bretaña, Australia y Nueva Zelanda).

chos humanos a través de los medios electrónicos»[32], no es extraño que la aceptación de este conjunto de prácticas e intervenciones haya encontrado un amplio respaldo, incluso procedente de algunas fundaciones altamente representativas del capitalismo financiero e industrial a nivel internacional.

En términos generales, podemos afirmar que la actividad *hacker* más frecuente y polémica ha sido la realizada sin fines de denuncia política, generalmente motivada por una intención de lucro por parte del *hacker* o, a veces, por una más cercana al puro reto personal de conseguir quebrantar códigos secretos y estructuras de datos protegidas, y habitualmente basada en actividades de *cracking* (término con el que se suelen indicar las actividades que corrompen datos digitales o roban información). Sin embargo, el hacktivismo politizado, aunque es proporcionalmente de mucha menor intensidad y frecuencia, fue ganando en importancia durante la segunda mitad de la década de los noventa.

La figura del *hacker* comprometido social y políticamente desarrollaría lo que se suele denominar *cyber-activism*, habiendo llegado a describirse sus tácticas y metodologías de actuación con el apelativo *ethical hacking*. No obstante, los esfuerzos invertidos por las agencias de información y organizaciones gubernamentales en la protección de sus redes y datos durante la primera década del siglo XXI redujeron drásticamente el número e importancia de las acciones que podríamos denominar propiamente como «hacktivistas». De hecho, que las actividades de publicación de información secreta más importantes de la década, como los 250.000 documentos del Departamento de Estado del gobierno de EEUU filtrados por la organización WikiLeaks (y que fueron hechos públicos por cinco periódicos internacionales en el mes de diciembre de 2010), no tuvieran su origen en actividades de ruptura de los mecanismos de seguridad de las redes y sistemas informáticos que albergaban esos archivos, sino en simples actos de filtración de esos datos por parte de quienes tenían acceso directo a ellos, situará el valor de las prácticas hacktivistas más en una actividad de apoyo a este tipo de acciones que propiamente ya en una de liberación de los datos y archivos secretos[33]. En este sentido, el apoyo a la causa de WikiLeaks por parte de muchos programadores y grupos activistas en operaciones de bloqueo de algunos *websites* de empresas u organismos gubernamentales que colaboraban, de manera directa o indirecta, en los intentos de detener el proceso de liberación de información confidencial iniciado por la organización liderada por Julian Assange, sería el ejemplo más paradigmático del hacktivismo desarrollado a finales de la primera década del siglo XXI.

En cualquier caso, el hacktivismo siempre tuvo como finalidad principal aumentar o suplementar los esfuerzos organizativos existentes en el campo de las reivindicaciones y de la crítica política. Lo que ha tratado de ofrecer es la posibilidad de una actuación en cualquier parte y desde cualquier lugar, sin limitaciones geográficas, con gran capacidad para eludir la mayor parte de los sistemas jurisdiccionales de control y represión. A ello se une

[32] cDc (Cult of the Dead cow), «The Hacktivismo FAQ v1.0», 2001 [http://www.cultdeadcow.com/cDc_files/HacktivismoFAQ.html].

[33] Según Geert Lovink y Patrice Riemens, «el fundamento de WikiLeaks no es piratear (redes estatales o corporativas) sino facilitar a personas que trabajan en esas grandes organizaciones copiar datos confidenciales sensibles y pasarlos al dominio público de forma anónima». «Twelve theses on WikiLeaks» [http://www.eurozine.com/articles/2010-12-07-lovinkriemens-en.html].

que el nivel de atención que provoca en los medios de comunicación suele ser muy alto, lo que supone una enorme ventaja frente a otros tipos de manifestación reivindicativa.

Con todo, son muchas las intervenciones cuestionadas como prácticas hacktivistas, como, por ejemplo, la modificación de páginas web corporativas o gubernamentales a las que se incorporan determinados mensajes de crítica y denuncia política. Éstas fueron acciones muy frecuentes ya en la primera etapa de la expansión del uso de la web y aún hoy tienen una cierta vigencia[34]. Para un amplio sector del activismo digital, sin embargo, en este tipo de acciones de desfiguración o modificación de un determinado *website* no habría hacktivismo sino tan sólo el ejercicio (como en el caso del bloqueo ocasionado por las «sentadas virtuales») de una cierta censura, es decir, de silenciar al contrario.

Por supuesto, bajo la óptica de sus efectos tampoco cabe la posibilidad de obviar las implicaciones delictivas que se pueden atribuir al tipo de actividades propias del hacktivismo. Muchas son, desde luego, las críticas lanzadas en este sentido contra ellas, sobre todo, como es lógico, procedentes de los gobiernos e instituciones más frecuentemente atacadas, que tratan de eliminar cualquier matiz bajo el que se pudiera diferenciar este tipo de desobediencia civil electrónica de una acción de criminalidad o de mero vandalismo electrónico, exigiendo la incorporación de estas actuaciones a los registros policiales de actividades delictivas. Y es evidente que un importante cambio en la forma de conceptualizar este tipo de acciones tuvo lugar, sobre todo en Estados Unidos, después de los atentados del 11 de septiembre de 2001, tendiéndose a la progresiva eliminación de toda distinción, tanto en la opinión pública como en el ámbito legal, entre *hacktivism* y *cyberterrorism*.

A nivel popular, sin embargo, y frente a lo que pudiera resultar de la aplicación de las leyes en cada país, la mayor parte de las intervenciones del hacktivismo han sido consideradas positivamente por los grupos más activos en la crítica política, que las entienden como acciones necesarias de reclamación y denuncia efectiva. Frente a éstos, los detractores del activismo en la red ven ridículo considerar estas acciones en línea en una equivalencia con las manifestaciones e intervenciones tradicionalmente desarrolladas en las calles, dolorosas y llenas de peligros[35], considerándolas como una actividad cómoda y mínimamente efectiva que tan sólo podría ser considerada como un pequeño complemento de las tácticas de lucha callejera. Además, las acusaciones de menospreciar el temor que puedan suscitar las actividades del hacktivismo en empresarios y usuarios de la red, provocando un retraso en el desarrollo de hábitos de uso y empleo de Internet en actividades comerciales, económicas o de simple comunicación, cobran gran fuerza y se generalizan. Se trata de la tan ya escuchada afirmación de que las *netwars*[36], como

[34] Por ejemplo, el colectivo Anonymous modificó en enero del 2011 las webs de algunas de las instituciones gubernativas tunecinas colocando un texto que denunciaba actos de censura por parte del gobierno de Ben Ali.

[35] Véase Stefan Krempl, «Computerized resistance after the big flood», *Telepolis* (2000) [http://www.heise.de/tp/r4/artikel/5/5801/1.html].

[36] En el estudio de las llamadas *netwars* son muy relevantes las aportaciones de John Arquilla y David Ronfeldt en «Networks, Netwars, and the Fight for the Future», *First Monday* 6 (octubre de 2001) [http://firstmonday.org/issues/issue6_10/ronfeldt/index.html].

cualquier otra forma susceptible de ser identificada como «terrorismo informático», acabarán generando más control y más censura en el mundo de la red[37].

La relación entre arte y hacktivismo

El hacktivismo, con su apego a la acción simbólica, es fácilmente relacionable con el campo del arte, habiendo sido incluidas muchas de sus intervenciones y propuestas en el amplio conjunto de prácticas que conforman la historia del *net art*. De hecho, el hacktivismo, no lo olvidemos, había sido definido en 1999 como «una convergencia entre activismo, arte y comunicación computerizada»[38]. Por tanto, para los defensores de las incursiones hacktivistas las diferenciaciones entre *net art* y *net-activism* apenas serían posibles.

Considerar el hacktivismo como actividad artística en sí misma presupondría un rechazo a cualquier división o separación entre el ámbito de lo imaginario y de lo real en el campo de los medios, entre las referencias políticas que la propuesta artística contendría y las pretensiones de una efectividad política «real», con lo que el concepto «arte» en este contexto de actuaciones vendría a ser identificable no tanto con lo que aporta esa acción como lenguaje o expresión sino con el lenguaje que libera o ayuda a liberar. Se operaría así una cierta transposición entre la tradicional idea del arte como expresión de lo «reprimido» en el individuo y otra conceptualización de la idea del arte como la expresión de lo «reprimido» en el ámbito social.

Independientemente de que muchas de estas acciones hacktivistas hayan sido presentadas por sus promotores como «obras artísticas» o exclusivamente como acciones de activismo político, lo más relevante es que la crítica cultural actual, ejercida en cualquiera de los ámbitos mediáticos o fuera de ellos, dentro o fuera de lo que denominemos como «artístico», pueda llegar a encontrar en la actividad del hacktivismo un posible modelo de conducta. Se trata de valorar su competencia para reescribir códigos y reprogramar sistemas, para abrirlos o hacerlos colaborar en los flujos de una apertura informativa y de comunicación, ya que aquéllos, lejos de ser meramente herramientas o instrumentos de trabajo o producción, son, en el fondo, también códigos culturales y programas sociales.

La intención de abrir lo que se halla encriptado, de liberar lo que se encuentra sometido a la ocultación políticamente interesada de gobiernos o corporaciones, es también un tratar de descubrir lo que la propia tendencia de nuestra sociedad a informar, a ponerlo todo en evidencia, realmente oculta.

En el activismo digital más reciente, la expresión o revelación de lo que queda silenciado bajo la apariencia de una libertad informativa sin límites se ha orientado hacia el empleo de estrategias de imitación y simulación corporativa o institucional. Los ante-

---

[37] Véase V. Kløvstad y H. C. Arnseth, «Una entrevista con Manuel de Landa», 1996 [http://www.fundacion.telefonica.com/at/morgenbladet.html].

[38] Stefan Wray, «Electronic Civil Disobedience and the World Wide Web of Hacktivism: A Mapping of Extraparliamentarian Direct Action Net Politics», 1999 [http://switch.sjsu.edu/Web/v4n2/stefan/].

cedentes más inmediatos de esta tendencia serían, evidentemente, los proyectos que jugaban con la adopción de denominaciones o apariencias de entidades empresariales, así como aquellos que se presentaban como pseudonegocios en línea y que, en su conjunto, han sido considerados en muchas ocasiones como un «subgénero» dentro del primer *net art*. Muchas de estas iniciativas, al apropiarse de apariencias, formas o dinámicas de tipo empresarial, hacían uso de los propios mecanismos y fines que caracterizan al sistema criticado, afirmando también, probablemente, la ineficacia ya de un actuar desde otra posición lingüística que no sea la dominante.

En términos generales, podemos afirmar que una de las vías más relevantes del nuevo activismo en línea promoverá un comportamiento parasitario[39] como forma de desarrollo, en el contexto actual, del concepto de *tactical media*[40] surgido a mediados de los años noventa. Lo que se plantea ahora es un parasitismo caracterizado por formas de apropiación-replicación de los sistemas de lenguaje y de las estructuras empresariales o institucionales que se quieren combatir, habitando irónicamente esas mismas estructuras, haciendo uso de sus mismos medios y juegos de lenguaje, pero sin ayudarlas a subsistir. Todo consiste en crear extensiones y funcionalidades añadidas que desvirtúan, imposibilitan o revelan los intereses subyacentes a sus dinámicas de funcionamiento, o en actuar en torno a estrategias de desvío, desvirtuación o tergiversación, similares a las planteadas hace décadas por el *détournement*[41] situacionista. Un buen caso de estudio de este tipo de estrategia sería, por ejemplo, la desarrollada por el colectivo The Yes Men[42] en sus simulaciones de sitios web de entidades y empresas, como los de la World Trade Organization, ExxonMobil, Halliburton/KBR, British Petroleum, o de la campaña presidencial de

---

[39] Ya Andreas Broeckmann en 1997 enfatizaba la relación entre el arte de redes y las estrategias parasitarias de Michel Serres propuestas en *Le Parasite* (1980). Según Broeckmann, la estética parasitaria descrita por Serres es aplicable a la práctica del *net art*: «lo parasitario podría ser una metáfora útil con la que describir los gestos e intervenciones del *net art*». En «Net art, Machines, and Parasites», mensaje enviado a la lista *Nettime*, 8 de marzo de 1997 [http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00038.html].

[40] Claramente inspirado el concepto de *tactical media* en la noción de «táctica» propuesta por Michel de Certeau en *L'Invention du quotidien, vol. 1: Arts de faire* (París, Gallimard, 1980) [ed. cast.: *La invención de lo cotidiano 1. Artes de hacer*, México, Universidad Iberoamericana, 1996], este término empezará a ser empleado habitualmente en el contexto del activismo digital a mediados de los años noventa. Si «Tactical Television» fue el tema central del encuentro *Next 5 Minutes* (N5M) de Amsterdam en 1993, será ya «Tactical Media» el tema general de la edición de este evento en 1996, concebido y organizado por Andreas Broeckmann, David Garcia, Geert Lovink, Sjoera Nas, Carolien Nevejan y Marleen Stikker. Para el colectivo Critical Art Ensemble (CAE), *tactical media* «fomenta el uso de cualquier medio que engrane con un contexto sociopolítico particular para crear intervenciones moleculares y *shocks* semióticos que contribuyan a la negación de la intensidad creciente de la cultura autoritaria», citado por Mitzi Waltz en *Alternative and Activist Media*, Edimburgo, Edinburgh University Press, 2005, p. 127. En otra ocasión, CAE definirá *tactical media* «como una forma de intervencionismo digital. Reta al régimen semiótico existente replicándolo y reorganizándolo en una manera que ofrece a los participantes en los proyectos una nueva forma de ver, comprender y (en el mejor escenario posible) interactuar con un sistema dado»; Critical Art Ensemble, *Digital Resistance*, Nueva York, Autonomedia, 2001, p. 7 [http://www.critical-art.net/books/digital/tactIntro.pdf].

[41] Véase Guy Debord y Gil. J. Wolman, «Mode d'emploi du détournement», *Les Lèvres Nues* 8 (mayo de 1956).

[42] Los dos miembros que conforman este colectivo emplean los seudónimos Andy Bichlbaum y Mike Bonanno.

George W. Bush[43] (realizada en colaboración con ®Tmark), entre otras. Simulaciones que, unidas a la utilización de direcciones web ambiguas que incitan a la confusión, trataban de convencer a sus visitantes de que se hallaban ante el *website* auténtico de esas entidades y corporaciones. Sin embargo, en esos falsos sitios el usuario leerá textos y verá imágenes que le revelarán verdades e intenciones ocultas, incluso presuntas actividades criminales perpetradas por esas personas, instituciones y empresas, y en su mayor parte desconocidas por la opinión pública.

Siguiendo una vía de trabajo similar a la planteada por The Yes Men, el grupo Les liens invisibles[44] creó, haciendo uso de las estrategias imitativas que ya habían ensayado en proyectos como *Fake is a Fake*[45] (2008), el sitio *Peking 2008*[46], que simulaba la web oficial de los Juegos Olímpicos de Pekín de aquel año. No obstante, al hacer clic sobre cualquiera de los enlaces de esta falsa página oficial, sólo aparecía un vídeo en el que se denunciaba la represión política china. También aquí se operaba mediante una estrategia centrada en torno a la falsificación, a los poderes críticos y subversivos de la simulación-imitación, a través de los efectos de la ubicuidad y reconocibilidad de los signos de la actualidad globalizada. La falsificación y la confusión permitían así hablar, hacerse oír, denunciar y escuchar lo que queda generalmente soterrado y oculto en los discursos institucionales, pues siempre tiene que quedar presente que, como se lee en ese vídeo que constantemente se abre ante el equivocado usuario de la falsa página oficial *Peking 2008*, «power never speaks the truth» («el poder nunca dice la verdad»).

15. Les liens invisibles, *Peking 2008*, 2008.

[43] La página falsa era www.gwbush.com creada por el colectivo The Yes Men para sabotear la campaña presidencial de George Bush del año 2000, muy fácil de confundir con la dirección del auténtico *website* de este candidato: www.GeorgeWBush.com

[44] Colectivo integrado por Clemente Pestelli y Gionatan Quintini.

[45] http://fake.isafake.org/

[46] http://www.peking2008.com/

El arte de Internet y las lógicas de la propiedad

El espacio que nos rodea carece cada vez más de áreas no privatizadas, valladas o de acceso restringido. El espacio común en las ciudades tiende a ser sólo espacio de tránsito (carreteras, aceras, etc.) o a ser sustituido por los lugares de encuentro y socialización proporcionados por los propios centros comerciales y de ocio, escenarios en donde la presencia compartida y entusiasta de miles de personas en su tiempo libre es condición necesaria para una actividad comercial activa. Qué es espacio público común hoy en día aparece como uno de los más relevantes interrogantes, una cuestión central para todo el pensamiento crítico y, muy especialmente, para las propuestas artísticas más socialmente comprometidas. Desgraciadamente, el concepto de «bien común», en vez de ser interpretado como algo que pertenece a todos, suele entenderse como aquello que no es de nadie y, por tanto, como lo que carece de valor, al hallarse fuera de los sistemas de apropiación e intercambio propios de las lógicas de mercado.

Parece incuestionable que en el actual replanteamiento de lo que significa un bien común en nuestros días nada ha actuado con más fuerza que los movimientos del software libre y de código abierto. Frente a los oligopolios de la industria del software propietario era necesario recuperar el entorno cooperativo, no privatizado, que caracterizó al desarrollo del software hasta principios de los años 70. La creación por parte de Richard Stallman de la Free Software Foundation (1985) tras la paralización por parte de la AT&T del sistema operativo Unix de código abierto y el establecimiento de la licencia GNU General Public License han constituido las más importantes iniciativas por el mantenimiento del principio de lo común en el desarrollo tecnológico, iniciando toda una corriente que, basándose en una inevitable identificación entre software (entendido como código cultural) y lenguaje, no concebiría la idea de que sea posible *comprar las palabras de un idioma para uso exclusivo.*

En cierto modo, vemos abrirse ahora una nueva etapa en este empeño por la generación de un campo de «bienes comunes» en el contexto de las redes. Más que nunca se ensayan hoy caminos hacia la apertura, reutilización y transferencia de software y contenidos. Y aunque no son pocas las contradicciones entre la ideología oficial de la cultura

open-source y su práctica real[1], está claro que cada vez cobra más fuerza la convicción de que los principios fundamentales de los modelos de actuación planteados por el concepto de «Free/Libre & Open Source Software» (FLOSS) serían aplicables a cualquier servicio o bien más allá del mundo informático. Aplicabilidad que supone la transformación de un determinado modelo de producción en uno altamente distribuido, la posibilidad de uso de cualquier bien, de modificar y adaptar ese bien a las necesidades propias, etcétera.

Acerca de la comercialización del *web art*

Independientemente de la posible adaptación de las libertades y premisas del software libre y de código abierto (FLOSS) al campo del arte de la red, lo que es innegable es que la emergencia de las manifestaciones de *net art* a mediados de los años noventa constituyó uno de los acontecimientos que más claramente situaron a las prácticas artísticas en el campo de la producción de «bienes comunes». El propio carácter «inmaterial» de la obra en línea, plenamente accesible a través de la red desde cualquier lugar, suponía en sí mismo una reclamación extrema de la identificación de la propuesta artística con un «bien común». En este sentido, hay que tener muy en cuenta que en el *web art* se disuelve cualquier posible vinculación entre obra y original. Éste es reproducido en el momento de cada una de sus visualizaciones, es decir, que no hay visualización de la obra sin una simultánea reproducción en el propio ordenador del espectador. De hecho, en relación al arte digital pocas veces podremos hacer distinción alguna entre las tecnologías que producen imágenes y las que las reproducen; de ahí que en la teoría de la creación visual digital siempre sea de tanta importancia el análisis de los momentos de emergencia de la imagen, los procesos que la ponen en escena y que, en ello, también (al menos en parte) la producen. El *web art* es un tipo de actividad artística que, al caracterizarse por la existencia de infinitos originales (cada una de las posibles visualizaciones de la obra en la pantalla), ha supuesto uno de los más importantes cuestionamientos de las lógicas basadas en la cultura del «original» dentro del arte contemporáneo reciente.

Es más, muchas de las obras en línea están, de hecho, centradas en la promoción de dominio público, de un control distribuido de la información, tematizando la cuestión de cómo hacer posibles nuevas formas de provisión voluntaria y abierta de materiales y experiencias de muy diverso tipo. Ciertamente, son infinidad los ejemplos que podríamos mencionar acerca de este interés sobre cómo circula o podría circular «lo común» en las redes, materializado la mayor parte de las veces en gestos de apropiacionismo radical. Por ejemplo, Vuk Ćosić en su obra *Documenta Done* (1997) clonó el sito web oficial de la Documenta X de Kassel manteniendo sus contenidos accesibles en su propia web una vez que aquéllos habían sido retirados por los organizadores de la muestra[2]. Dos años más tarde, el colectivo 0100101110101101.ORG reprodujo en

[1] Véase, por ejemplo, Eric S. Raymond, *The Cathedral and the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*, Sebastopol, Cal., O'Reilly Media, 1999.

[2] http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/

su propio sitio web los contenidos íntegros de tres espacios de arte de Internet: *Hell.com*, *Jodi.org*. y *Art.Teleportacia.org*, desarrollando, incluso, algunas obras híbridas de diferentes artistas.

No han sido tampoco escasas las iniciativas que han tratado de llevar a mayores niveles de radicalidad algunos de los gestos apropiacionistas en la esfera de lo artístico de décadas anteriores, como las reapropiaciones que llevó a cabo Michel Mandiberg en *AfterSherrieLevine.com* (2001) de las fotografías de Walker Evans que Sherrie Levine «refotografió» en 1979 y a las que Mandiberg somete a una total distribución pública en la web, permitiendo su descarga en alta resolución. Una preocupación por la circulación de lo común en el ámbito digital presente asimismo en proyectos como *Kingdom of Piracy*[3] (2001), comisariado por Armin Medosch, Shu Lea Cheang y Yukiko Shikata, y concebido como un espacio de trabajo en línea para el desarrollo de actos artísticos de piratería, queriendo entender este tipo de práctica como una estrategia intelectual y poética (y no como un modelo de negocio o como una actividad delictiva).

Por el contrario, y en una clara oposición a la idea del *web art* como algo radicalmente opuesto a las lógicas del mercado, los diferentes intentos de comercialización[4] de obras de arte de Internet que han ido aconteciendo por parte de algunas galerías e instituciones artísticas, han respondido a un traslado del contexto de la «institución arte» y de las lógicas del mercado al ámbito de la red, negando la generalizada premisa de que el *net art* es incomercializable[5]. De hecho, la presuposición de que esta forma de arte partía de una radical lógica «antimercado» no era en absoluto compartida por muchos de los artistas que en los años noventa se iniciaron en este tipo de investigaciones creativas, ni por la mayoría de los que hoy siguen haciéndolo. Para una gran parte de ellos, por el contrario, sería ideal poder beneficiarse también del mercado del arte convencional, como hacen explícito en algunas de sus declaraciones públicas[6].

Y aunque hasta la actualidad no son pocas las obras de *web art* que han sido adquiridas por diferentes museos y coleccionistas, es cierto que este proceso de adquisición comercial configura una de las representaciones más paradójicas del sistema del mercado

---

[3] http://kop.fact.co.uk/

[4] Sobre los intentos de comercializar obras de *net.art*, véase la entrevista a la artista Olia Lialina realizada por Tilman Baumgärtel y titulada «Internet art Haute Couture», *Telepolis*, 25 de agosto de 1998 [http://www.heise.de/tp/r4/artikel/3/3276/1.html]. Según la propia Lialina, «Miniatures of the heroic period» (1998) «fue la primera exposición que explícitamente ofrecía *net.art* (técnicamente páginas web) para la venta»; Olia Lialina, «Aluminum Sites, Geek Curators and Online Conservators», en Markus Schwander y Reinhard Storz (eds.), *Owning Online Art – Selling and Collecting Netbased Artworks*, Basilea, The University of Applied Sciences Nordwestern Switzerland, Academy of Art and Design, 2010 [http://www.ooart.ch/publikation/inhalt/PDF/Owning-Online-Art-e.pdf].

[5] Como afirmaba Josephine Berry acerca de la venta de la obra de *net art* de Valéry Grancher *Longitude 38* (1999) a la Fundación Cartier por 5.000 dólares en 1999, «aunque en absoluto fuese una cantidad de dinero impresionante para una obra de arte, este pago [...] silencia cualquier afirmación de que el *net art* podría haber escapado exitosamente de su propia mercantilización a través de la desmaterialización, de la reproductibilidad digital y de su existencia dentro de un medio de comunicación de-muchos-a-muchos»; Josephine Berry, «Re-dematerialisation of the Object & the Artist in Biopower», mensaje enviado a la lista *Nettime*, 5 de febrero de 2001 [http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0102/msg00085.html].

[6] Véase el apartado «Artist's Statements» en Markus Schwander y Reinhard Storz (eds.), *Owning Online Art – Selling and Collecting Netbased Artworks*, cit., pp. 125-164.

del arte. Evidencia, de nuevo, lo contradictorio de combinar una estrategia artística mediática (emplear una tecnología o medio de comunicación masivo para la realización de la obra de arte) y una recepción antimediática (sólo para que la obra sea visualizada por el visitante de la galería o por el coleccionista que posee una copia en el disco duro de su ordenador, por ejemplo); una aplicación de los sistemas de mercado al arte de la red que no hacía sino continuar el proceso ya iniciado con el desarrollo del videoarte y luego con las manifestaciones artísticas en soporte CD-ROM, en las que el empleo de estos nuevos medios diseñados para la difusión masiva acababa limitándose, paradójicamente, a un reducido número de copias en ediciones limitadas[7]. En esta práctica (o en su consentimiento) aplicada al ámbito del arte de Internet, este medio era sólo considerado desde sus particularidades y potenciales para la investigación lingüística o conceptual, despreciando la dimensión social de su naturaleza técnica como red distribuida.

En realidad, a donde nos emplazaría la obra de *web art* es a una situación contraria a la que se da en la posesión de una obra de arte objetual, cuyas características se centran, fundamentalmente, en la posibilidad de su desplazamiento en el espacio, dependiendo de éste todos los posibles beneficios que el carácter exclusivo de su posesión podría reportar a su dueño, como la ocultación y disfrute particular, el intercambio comercial, etc. De forma que el poder proyectado por el propietario de una obra de este tipo sólo podría darse bajo un paradójico uso «contramediático» del propio medio. Éste, en ocasiones, ha tomado la forma de un acceso restringido a la obra, actuando contra la esencia exclusiva del medio, que es la interconexión y el acceso libre, permanente, múltiple y simultáneo, aunque se han ensayado otras muchas opciones[8]. Sin embargo, sensatamente, sólo debiera caber, respecto a las obras realizadas para la web, un concepto de posesión entendido como algo idéntico al derecho común a experimentarlas.

En definitiva, la aparición del *net art* exigió a las instituciones artísticas más atención a los medios de comunicación y menos a los valores que ellas comparten con el mercado del arte. Supuso que los centros expositivos tuvieran que plantearse como reto el diseño de estrategias de inclusión en sus lógicas de funcionamiento de obras digitales no objetuales, sólo accesibles a través de la red. Esto implicaba, en primer lugar, que las pautas de actuación de estos espacios dejasen de ser una extensión de las propias del mercado del arte, basadas en la adquisición de un «original». No obstante, y como ya hemos comentado, esta problemática venía desde muy atrás; las obras del emergente

[7] Los intentos de muchos de los artistas más representativos de los primeros momentos del *net art* por incorporar sus obras al mercado del arte son algo evidente. Un buen ejemplo puede ser la muestra *On & Off* (2006) en la Bryce Wolkowitz Gallery, en la que se vendían obras como *ASCII History of Moving Images (Psycho)* (1999), de Vuk Ćosić, descrita por la galería como «Java applet, hard drive, monitor» y vendida en una edición de cuatro ejemplares, o la de Olia Lialina y Dragan Espenschied titulada *Online Newspaper (Wall Street Journal, Europe)*, de 2004, compuesta por los siguientes elementos: «Html file, hard drive, monitor», también en edición de cuatro ejemplares.

[8] Como afirmaba Olia Lialina, «para el Sr. A es suficiente contemplar arte, y para el Sr. B es importante poseer arte. La galería Art.Teleportacia está orientada al Sr. B. En segundo lugar, después de que cualquier obra de *net art* sea vendida, su poseedor puede controlar el acceso a ella. Teleportacia ofrece algunas nuevas vías para vender y comprar una obra de arte. Por ejemplo, mantenerla en línea en la dirección original para poder probar que la obra es realmente un original. O puede ocultarla al público»; «Internet art Haute Couture», cit.

net art simplemente continuaban revelando la complejidad de las relaciones entre las instituciones expositivas y el arte electrónico basado en el uso de tecnologías y medios de comunicación.

Sin embargo, no son pocos los artistas que han buscado dar forma material, objetual, a algunas de las propuestas que, durante la primera fase del arte de Internet, habían tenido su desarrollo exclusivo en el ámbito de la web, tratando con ello de facilitar su incorporación a los sistemas de exposición y comercialización tradicionales.

Por supuesto, algunas obras no interactivas concebidas originalmente para ser visualizadas en un navegador de Internet eran fácilmente trasladables al espacio de la galería o del museo, a modo de videoinstalaciones, como las de Young-Hae Chang Heavy Industries, por ejemplo[9]. Como ha afirmado este colectivo en alguna ocasión: «Decimos a los coleccionistas institucionales que pueden presentar nuestra obra como una pintura o una escultura. Decimos a los coleccionistas privados que pueden colgar nuestra obra encima de sus sofás en casa y en su oficina»[10].

Una de las primeras galerías comerciales en integrar *net art* en su espacio físico fue la neoyorquina Postmasters Gallery, que en 1996 organizó la muestra «Can You digit?». Desde entonces, los intentos de incorporar las manifestaciones artísticas en línea a los espacios convencionales del arte contemporáneo, por lo general, no han dado como resultado más que extrañas derivaciones a veces totalmente contrarias a los presupuestos de partida que estaban en el origen de esas formas de concebir la práctica artística. Buenos ejemplos de ello son la muestra «On & Off» (2006) en la Bryce Wolkowitz Gallery[11], en la que se ponían a la venta obras de algunos de los máximos representantes de la primera generación del arte de Internet (Vuk Ćosić, Lisa Jevbratt, Olia Lialina y Dragan Espenschied, Thomson & Craighead y Young-Hae Chang Heavy Industries), o la exposición «Holy Fire: Art of the Digital Age»[12] (2008) en el iMAL de Bruselas, una exploración de cómo la creación digital podía entrar en el mercado del arte, tratando de afirmar como acontecida la disolución de cualquier diferencia entre *media art* y *contemporary art* en lo que al tradicional alejamiento del arte de los medios respecto al mundo del coleccionismo y del mercado se refiere.

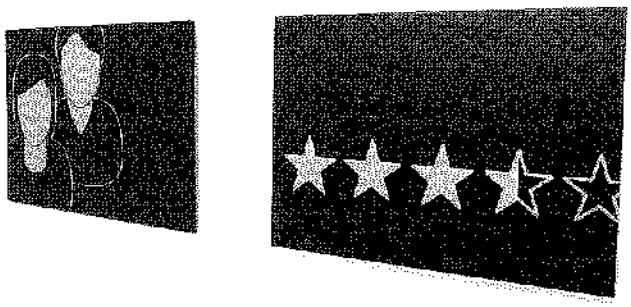
Hasta el momento, las iniciativas más coherentes en integrar en el sistema comercial del arte contemporáneo los análisis de la red y de sus tecnologías en términos creativos que las primeras obras de *net art* plantearon, puede que sean las que han asumido una formalización completamente material. Un buen ejemplo de ello es la serie *With Elements of Web 2.0* (2006) de Olia Lialina y Dragan Espenschied, consistente en diversas serigrafías en las que aparecen representados algunos de los signos más característicos de las aplicaciones y plataformas de la Web 2.0, como las estrellas que sirven para

[9] Su camino desde la web hacia la instalación en salas de exposición en ocasiones tendrá lugar mediante una espacialización en múltiples pantallas de lo que suele ser un único canal en la pantalla del navegador, como sucede, por ejemplo, en *BLACK ON WHITE, GRAY ASCENDING* (2007), obra que fue expuesta en el New Museum de Nueva York entre los meses de diciembre de 2007 y marzo de 2008.

[10] «Artist's Statements», en Markus Schwander y Reinhard Storz (eds.), *Owning Online Art – Selling and Collecting Netbased Artworks*, cit., p. 163.

[11] http://brycewolkowitz.com/www/

[12] La muestra estaba comisariada por Yves Bernard y Domenico Quaranta [http://www.imal.org/HolyFire/].



16. Olia Lialina y Dragan Espenschied, *With Elements of Web 2.0*, 2006.

indicar la puntuación obtenida por un determinado contenido mediante el voto de los internautas, o la ventana en la que se sitúan en cualquier página los anuncios de Google. Una irónica recreación pictórica de imaginería digital donde formatos pictóricos tradicionales, arcaizantes incluso en el empleo de dípticos y trípticos o de los dorados, establecen perversas relaciones entre la espiritualidad depositada en los iconos del arte antiguo y los nuevos cultos digitales representados por sus elementos más representativos y omnipresentes.

Activismos *pro-común*

Si, por una parte, el arte de Internet podría ser considerado como una de las formas en las que la creación artística se identifica más radicalmente con la producción de un bien común, tampoco cabe olvidar que la reflexión acerca de la comercialización de bienes y derechos comunes en la sociedad red se presenta, a su vez, como uno de sus núcleos temáticos más importantes. Un buen ejemplo de ello sería el proyecto *Vote-Auction*[13] (2000) de UBERMORGEN.COM, que ofrecía la posibilidad de que los ciudadanos con derecho a voto en las elecciones presidenciales de Estados Unidos del año 2000 pudieran vender en Internet su voto al más alto postor. Este gesto de vender lo que no debe venderse, comercializar aquello que es un derecho individual no transferible, parodiaba el progresivo acercamiento entre democracia y capitalismo que acontece en la sociedad red, satirizando la «industria» electoral, entendida aquí como factor esencial en la introducción de la lógica del consumo en el funcionamiento democrático.

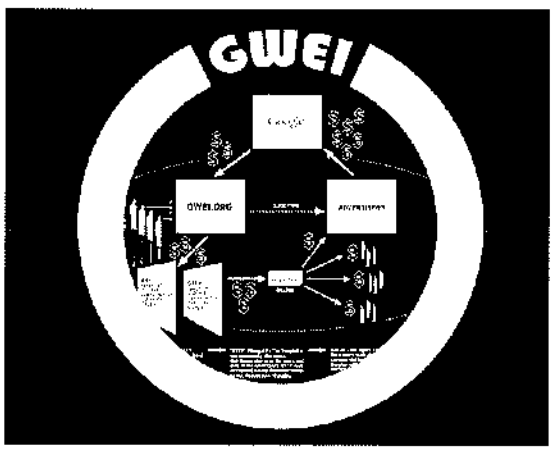
Tampoco son escasos los proyectos en línea orientados a pensar sobre cómo coordinar, organizar y planear la actividad del compartir y del intercambiar, bajo la más que evidente premisa de que en el ámbito digital nadie deja de poseer nada de lo que voluntariamente comparte o intercambia. Frente a la más extendida preocupación acerca de cómo circulan en la red las mercancías y el capital, en muchos de estos proyectos se

[13] http://www.vote-auction.net

priorizan los interrogantes acerca de cómo circulan los bienes comunes, en torno a los distintos tipos posibles de bienes comunes (identificación que sería paralela a la marxista de los diferentes tipos de capital), así como de las formas en las que es posible la conformación de colectividades o asociaciones donde el compartir pueda acontecer, o donde sea factible la proliferación de pro-común.

Otro proyecto de UBERMORGEN.COM, realizado con Alessandro Ludovico y Paolo Cirio, titulado *GWEI – Google Will Eat Itself*[14] (2005), incidía en los más o menos evidentes procesos de sometimiento de toda dinámica comunicativa en el sistema-red a los regímenes de propiedad e intereses comerciales de unas pocas compañías. Basado en el programa AdSense de Google, este proyecto se planteaba como una crítica a la progresiva apropiación comercial de Internet por parte de esta compañía. La idea era convertir su sistema de ingresos por publicidad en un sistema autocanibalístico: el dinero obtenido mediante los anuncios de Google ubicados en una red específica de *websites* se empleaba para comprar acciones de Google, que eran transferidas posteriormente a sus propios usuarios[15]. Por supuesto, la propuesta se situaba en el ámbito de la acción paródica; el tiempo estimado en el que se produciría la total adquisición de las acciones de Google y su transferencia al dominio público superaría los doscientos millones de años.

Dentro de este amplio conjunto de prácticas, merecen especial atención algunas obras vinculadas a la investigación sobre la libre circulación de fotografías en Internet. Por ejemplo, en la serie *Stock Photography Watermarks as the Presence of God*[16] (2008), Kevin Bewersdorf tomó como eje argumentativo el habitual empleo de «marcas de agua» por parte de muchos sitios web dedicados a la venta de derechos de uso de fotografías, que tratan, con ellas, que las imágenes cuyos derechos gestionan no puedan ser empleadas sin su consentimiento. Estas «marcas de agua», que distorsionan la integridad de las fotografías al superponer sobre ellas el nombre de la empresa gestora, las hacen teóricamente

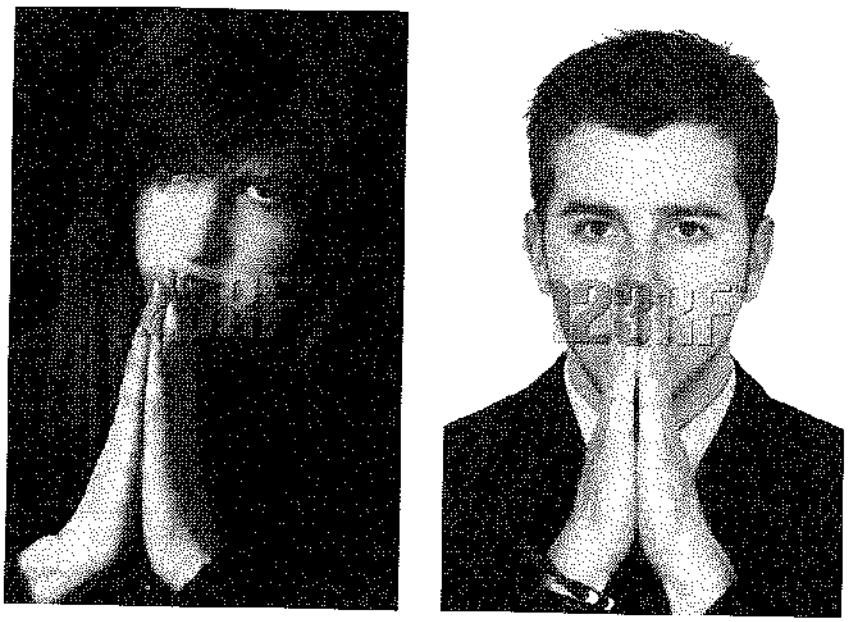


17. UBERMORGEN.COM, Alessandro Ludovico y Paolo Cirio, *GWEI – Google Will Eat Itself*, 2005.

[14] http://www.gwei.org/

[15] Esta transferencia tenía lugar mediante la GTTP Ltd. (Google To The People Public Company).

[16] http://www.artfagcity.com/2008/07/23/img-mgmt-stock-photography-watermarks-as-the-presence-of-god/



18. Kevin Bewersdorf, *Stock Photography Watermarks as the Presence of God*, 2008.

inservibles para propósitos comerciales, pero conforman, sin embargo, un interesante material de base para algunas obras en torno al cuestionamiento crítico de los posicionamientos empresariales sobre la difusión y distribución de bienes creativos en la red, como es el caso de esta serie. En ella se relacionan las marcas de agua que protegen los derechos de las imágenes alojadas en el *website* 123RF.com y el término de búsqueda «prayer» («rezo» u «oración» en castellano). Así, la continua presencia del logotipo de 123RF en el centro de las poco convincentes expresiones de espiritualidad de las imágenes que ese *website* contiene «etiquetadas» con el término «prayer» y que conforman la serie, no hace sino relacionar, de forma profundamente irónica, la idea de protección empresarial con la de protección divina, la noción de *copyright* con la de una forma de creencia que protege de usos ilícitos o «malignos», y que estarían en contra de la «Ley».

Por otra parte, y si muchas de las propuestas de activismo en línea llevan años centrando su atención en el análisis de cómo se producen los intercambios en la red y en las formas posibles de producción y circulación de bienes comunes, era inevitable que las redes P2P (redes *peer-to-peer* o redes de pares, «entre iguales» o «de igual a igual») y las dinámicas sociales que han generado, pasaran pronto a convertirse en temas de investigación centrales de muchas de ellas.

Desde mediados de los años noventa, el uso de las redes de pares (redes distribuidas conformadas por nodos que funcionan simultáneamente como clientes y servidores) ha ido en un espectacular aumento. En estas redes, las comunicaciones son de usuario a usuario, lo que hace posible la puesta en marcha de servicios que necesitan, por ejemplo, muchos ciclos de proceso o grandes recursos de ancho de banda o de almacenamiento. Además de permitir el intercambio de archivos directamente entre múltiples usuarios,

hacen posible infinidad de servicios de comunicación (telefonía, videoconferencia, televisión e incluso sistemas de distribución descentralizada de información muy eficaces para escapar a determinadas formas de censura), entretenimiento (juegos multijugador, por ejemplo) o computación distribuida (funcionan a través de redes de pares proyectos como el *Tsunami Harddisk Detector*[17] de Michael Stadler, iniciado en 2006), entre otras muchísimas aplicaciones posibles.

Sin embargo, a pesar de la bondad de todos estos usos, la mayor parte de las redes de este tipo han sido utilizadas por sus usuarios para el intercambio de películas y música protegidas por derechos de autor, por lo que sus aplicaciones y el anonimato que facilitan tienen múltiples caras y finalidades. En verdad, hoy nadie duda de que la piratería digital es, precisamente, la mayor amenaza de estas redes y, por ello, puede que su evolución, aun para usos completamente distintos, esté cada vez más controlada y obstaculizada.

Es indudable que desde principios de la última década hemos estado asistiendo a un continuo cuestionamiento de estas redes desde los ámbitos empresariales e institucionales que las consideran exclusivamente como el instrumento principal para el desarrollo de actividades de infracción de la propiedad intelectual. Es más, cuando en los medios de comunicación mayoritarios se habla de ellas, suele ser para hacerlo sólo acerca de estas prácticas ilegales, lo que supone su continua criminalización.

No obstante, no debemos obviar el hecho de que el problema de la piratería digital es algo que viene desde muy atrás en el tiempo. Es curioso que muchas empresas de software que antes de la aparición de las redes de pares ya sufrían la distribución masiva de copias sin licencia de sus programas no hayan puesto, sin embargo, demasiados inconvenientes a que ello sucediera. No en vano, en muchas ocasiones se ha afirmado que la casi absoluta primacía hoy de algunos programas de imagen o diseño, por ejemplo, no habría sido posible sin que las empresas que los crearon permitieran de una u otra forma su empleo incluso a quien no estaba dispuesto o no podía pagar por ellos. Lo que indicaría que, frente a lo que sucede en las lógicas del capitalismo tradicional centrado en la comercialización de bienes materiales, en el que el valor se basa en la escasez, en el contexto de la cibercultura el valor de cualquier bien digital aumentaría siempre con su difusión[18].

Dadas la relevancia y la actualidad de este conjunto de problemáticas vinculadas a la piratería digital, su presencia como centro temático de muchas acciones del activismo en la red ha sido continua, como podemos apreciar en proyectos como *Amazon Noir*[19] (2006), de UBERMORGEN.COM, Paolo Cirio y Alessandro Ludovico, o *Pirates of the Amazon*[20] (2008), creado por dos estudiantes del Piet Zwart Institute de Rotterdam.

En conclusión, frente a los que conciben las redes de pares como una forma de democratizar el acceso a los contenidos culturales, se hallan los que las consideran como meros enjambres de usuarios agregados tan sólo por el mero interés por bajarse gratui-

---

[17] http://www.ninsight.at/tsunami/

[18] Véase John Perry Barlow, «Selling Wine without Bottles», en Peter Ludlow (ed.), *High noon on the electronic frontier: conceptual issues in cyberspace*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1999.

[19] http://www.amazon-noir.com/

[20] http://www.pirates-of-the-amazon.com/

tamente películas o música. Sin embargo, ambos posicionamientos no considerarían más que una pequeñísima parte de la multitud y complejidad de aspectos que se ponen en juego en las dinámicas propias de las redes «entre iguales».

De ahí que sea obligado incluir en este debate otras perspectivas que hagan posible pensar ampliamente acerca de estas redes, más allá de la mera diatriba sobre la legalidad o ilegalidad de los usos que se puedan hacer de ellas. La sugerencia sería hablar menos de redes P2P y más de procesos sociales y de producción basados en el modelo de las redes P2P. Lo que iniciativas como The Foundation for P2P Alternatives[21] han planteado es, precisamente, ampliar los términos de esta discusión, señalando los enormes potenciales sociales que albergan los sistemas y procesos basados en estructuras de «igual a igual», atendiendo a su capacidad para afianzar formas de organización social voluntaria, para desarrollar procesos sociales participativos y de cooperación colectiva en red en todos los ámbitos de las actividades humanas.

Ciertamente, no podemos negar que son muchos los elementos de enorme interés que caracterizan a las redes de pares y que son perfectamente aplicables al desarrollo de formas de relación social y productiva tanto dentro como fuera de la red. En primer lugar, la falta de estructura específica de estas redes las hace enormemente adaptativas y flexibles. En segundo lugar, el hecho de que no haya una selección a priori para la participación, sino que la capacidad para cooperar se verifique en el proceso de cooperación mismo[22]. Lo cual no quiere decir, sin embargo, que el modelo de redes de pares sea uno desjerarquizado, sino que se conforma mediante jerarquías flexibles basadas en el mérito (algo que, por otra parte, se considera siempre como un necesario catalizador de la participación)[23]. En efecto, el modelo de las redes de pares depende en gran medida de un sistema meritocrático según el cual el que más comparte más privilegios tiene y más acceso dispone (y de manera más rápida) a más contenido. Se premia a quienes compartan más, siendo más numeroso el número de conexiones a nodos de descarga disponibles para ellos. En tercer lugar, este tipo de redes hace posible una regulación de las interacciones entre los participantes que, sin embargo, no restringe la heterogeneidad de sus miembros. Por eso, las propuestas inspiradas en el modelo de las redes de pares se centran en el concepto de la unidad en la diversidad y en la búsqueda de lo que algunos han denominado como «un universalismo post-Ilustración»[24]. En general, podríamos afirmar que una gran parte de las plataformas y proyectos más característicos de la Web 2.0 (como Wikipedia, por ejemplo) han basado su forma de funcionamiento en este modelo, fundamentándose en relaciones sociales de cooperación que ponen a disposición pública una serie de bienes que se consideran comunes universales, recursos que no se someten a sistemas de precio ni de mercado. No obstante, que el modelo de producción basado en arquitecturas de pares no se base en la compensación económica, no quiere decir que su modelo niegue el mercado; lo que propone es la posibilidad de una economía cuyo

[21] http://p2pfoundation.net/

[22] Véase Michel Bauwens, «The Political Economy of Peer Production», *C-Theory* (2005) [http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=499].

[23] *Ibidem.*

[24] Véase Michel Bauwens, «Peer to Peer and Human Evolution» (2005) [http://p2pfoundation.net/Manifesto].

eje central sean los principios de lo común, en un intento de disminuir la hegemonía de las estrategias propietarias. Si la oferta y la demanda son el elemento motivador más importante en la economía de mercado, aquí las motivaciones son otras muy variadas y diferentes. El resultado de la producción *peer to peer* sería, ante todo, una mercancía colectiva, un bien común, por lo que la idea de «perder» en este contexto sólo podría entenderse como un quedarse fuera de una relación de intercambio posible.

No cabe duda de que la licencia GPL, las iniciativas de código abierto y las licencias Creative Commons constituyen las condiciones de posibilidad fundamentales de estas formas de producción «entre iguales», formas que toman cada vez más peso en torno a conceptos como los de «producción P2P», «gobernanza P2P» o «propiedad P2P». Un modelo que induciría a la idea de un mercado reformado, que abre otros caminos en la determinación del valor de las cosas y que emerge, sobre todo, de la necesidad de sistemas alternativos para muchos ámbitos en los que la lógica del intercambio económico basado en las fórmulas del mercado tradicional no procede o es totalmente inadecuada, como se infiere de la posibilidad de pagar las ideas con otras ideas, por ejemplo.

Con todo, debe quedar muy claro que el modelo basado en las formas de funcionamiento de las redes P2P consiste en crear y compartir bienes comunes, no en convertir en bien común lo que es privativo de alguien. Por el contrario, si en las redes de pares se hace circular como algo común, como algo que es de todos, lo que no fue concebido como tal, ese «bien común» se crea liberando ilícitamente un bien privado. Ese proceso, independientemente de que sea ilegal o no, no debemos considerarlo ejemplo del modelo de actuación P2P. El modelo social y productivo basado en la estructura de las redes de pares no consistiría en eso. Sus formas de producción de pro-común han de partir siempre desde la producción abierta y libre, y no desde los actos de liberación de lo no liberado por sus autores o propietarios.

Convertidas estas cuestiones en temas de trabajo para muchos artistas, infinidad de proyectos han tomado como argumento en los últimos años los potenciales emancipatorios de determinados aspectos inmanentes al modelo de las redes de pares, especialmente en torno a los principios de «panarquía» y de gobierno en red, abriendo una gran variedad de líneas de trabajo posibles. Por ejemplo, algunas obras recientes de Laura Bey, como *don-x-change* (2009), tratan de evidenciar las posibilidades sociales de las redes y procesos de igual a igual, apuntando a los ideales sobre los que este modelo se basa: la libre cooperación de iguales, la equipotencia de sus participantes, la puesta en circulación o la conformación de una mercancía que se considera común, la participación y comunicación de muchos a muchos, etc. Algo que deja muy claro esta obra (un programa ficticio para la red Gnutella2) de Bey, es que este modelo consiste en la participación comunitaria no recíproca, es decir, que no constituye un sistema de reciprocidad. En efecto, en el modelo de actuación «de igual a igual» cada uno contribuye y recibe no en términos de igualdad, sino que contribuye según sus capacidades y deseos, y toma según sus necesidades[25]. Con *don-x-change*, su autora, a través de un sutil despliegue de metáforas y juegos de lenguaje con el usuario-espectador, alude a la necesidad de que las comunidades de usuarios de redes P2P no sean meros enjambres de personas cuyo único

[25] Michel Bauwens, «The Political Economy of Peer Production», cit.

interés común sea el interés particular de cada uno por descargarse películas o música. Ciertamente, las redes P2P han de alcanzar aún una fase de comunidad real, en la que los participantes consigan afianzar formas de organización social voluntaria, donde los bienes puestos en circulación actúen intensamente como mediadores de relaciones sociales específicas.

Otros proyectos centrados en las dinámicas de redes de pares se centran en lo que Alan Page Fiske presentaba en *Structures of Social Life*[26] (1991) como una gramática universal de las relaciones humanas, esas formas del intercambio que habrían coexistido históricamente durante miles de años, pero siempre prevaleciendo unas sobre las otras. Se trataría de evidenciar cómo algunas de ellas se reactivan o intensifican hoy, investidas de novedad y en otros términos, en el modelo social y productivo basado en las lógicas P2P. La ironía característica de algunas obras, como *P2P applied* (2009) de Rene Zangl, por ejemplo, nos exige pensar acerca de cómo se problematizan de nuevo en las redes digitales algunas de las formas de intercambio que han constituido las bases esenciales de los estudios antropológicos desde sus inicios, así como acerca de muchas de las nociones fundamentales sobre las que éstos operan: la de los juegos de la igualdad (debo corresponder con algo que posea el mismo valor que lo recibido para poder mantener el mismo estatus), la de los sistemas propios del precio (intercambio del mismo valor), la de la compartición comunal (donación para la conformación de un recurso colectivo), etcétera.

Las exploraciones de lo designado con términos como «producción abierta» o *wikinomics*[27] son asimismo recurrentes en muchos de los nuevos proyectos de arte de redes. En ocasiones, estas indagaciones se concretan en un modo de producción basado en la cooperación de agentes autónomos, en la coordinación de la energía creativa de un inmenso número de personas en la que se unen los esfuerzos y el goce de una multitud de singularidades y en la que cada uno de sus miembros tiene capacidades distintas, conocimientos muy diferentes, «propiedades» distintas que se suman y complementan creativamente las de los otros. Proyectos como el de Perry Bard titulado *Man With a Movie Camera: The Global Remake*[28] (2008), consistente en el desarrollo colaborativo de una recreación de la conocida película de Vertov de 1929 y que comentaremos más adelante, sería un excelente ejemplo de este tipo de planteamientos extremos de «obra abierta».

El espectro de las obras que operan en torno a las dinámicas del modelo P2P se completaría con aquellas iniciativas centradas específicamente en usos concretos de las redes y de los clientes P2P, conformando dos vías de trabajo aún escasamente desarrolladas. Por una parte, se sitúan los proyectos que emplean estas redes como único contexto posible para la existencia de la obra y en donde ésta es, pues, dependiente de las dinámicas de funcionamiento de la propia red. Buenos ejemplos de esa línea de trabajo serían

---

[26] Alan Page Fiske, *Structures of Social Life: The Four Elementary Forms of Human Relations*, Nueva York, Free Press, 1991.

[27] Véase Don Tapscott y Anthony D. Williams, *Wikinomics: la Nueva Economía de las Multitudes inteligentes*, Barcelona, Paidós, 2009.

[28] http://dziga.perrybard.net/

la instalación titulada *The pirate cinema* (2012-2014) de Nicolas Maigret, los proyectos de vídeo que Anders Weberg[29] desarrolla desde 2006 (y que sólo existen mientras otros usuarios los comparten en redes P2P) o aquellas creaciones cuyo eje vertebrador son acciones específicas de uso de esas redes, como sucede en obras como *N.A.G. Network Auralization for Gnutella*[30] (2003), de Jason Freeman, centrada en el proceso de búsqueda de archivos en la red Gnutella.

Una vía ya mucho más desarrollada que las anteriormente mencionadas, es la conformada por proyectos centrados en el estudio de formas alternativas de navegación y visualización de los flujos de datos por estas redes; iniciativas que giran en torno al desarrollo de interfaces totalmente distintos de los habituales, como es el caso de *Minitasking*[31] (2002), un cliente gratuito para navegar por la red Gnutella, o *Torrent Raiders*[32] (2007) de Aaron Meyers, un trabajo basado en visualizaciones dinámicas de la actividad de usuarios de BitTorrent que, a través de una estética cercana a la de los videojuegos *arcade*, aborda una interesante reflexión sobre cuestiones relacionadas con la privacidad, la vigilancia y la piratería en las redes P2P.

[29] http://www.p2p-art.com/
[30] http://www.turbulence.org/Works/freeman/
[31] http://minitasking.com/
[32] http://www.torrentraiders.com/

Las nuevas poéticas *(online)* del registro y de la base de datos

Memoria y registro digital

Dada la portabilidad y la creciente disponibilidad de sistemas de registro visual (cámaras digitales de vídeo y fotografía, ordenadores portátiles y tabletas con *webcam*, teléfonos móviles, agendas electrónicas o relojes con cámara integrada, etc.), hacemos constantemente registros visuales de casi todos los momentos de nuestras vidas. La percepción es así progresivamente automatizada, asistida electrónicamente, computerizada[1]. El ver no es ya sólo experiencia sino, también, simultáneamente, registro técnico, fijación en memoria externa. Son ahora esas posibilidades del registro las que prevalecen en detrimento de las de la experiencia misma, que ya no suele ni siquiera darse (cámaras de vigilancia permanente que no son atendidas, *webcams* emitiendo sin que sus datos sean visualizados por nadie, etc). Se consolida con ello el tiempo de la precesión del registro técnico respecto a la mirada, el progresivo sacrificio de la visión, entendida como parte esencial de esa relación fenomenológica del ser humano con el mundo, eminentemente corporal y no sólo óptica, a favor de su versión edulcorada: la «visualización»[2] (visión que es ver lo ya visto, lo ya encuadrado en la pantalla electrónica, visión sin mirada, delegada al ojo técnico de la cámara). Su disciplina técnica, la «visiónica»[3], supondría el más claro ejemplo de la degeneración de la visión en una técnica o tecnología.

Esa construcción técnica de la mirada, su condensación electrónica, la hace transmisible, editable, reutilizable y, con la puesta en marcha de los grandes repositorios colectivos de archivos de la Web 2.0, también extremadamente fácil de compartir. En estas grandes plataformas recordamos ahora públicamente, todos tenemos una memoria de todos a través de millones de fotografías y vídeos compartidos. Plataformas que son ámbitos para la exposición de memorias personales, para su puesta a disposición colec-

[1] A este respecto, véase Paul Virilio, *La máquina de visión*, Madrid, Cátedra, 1998, p. 81.
[2] *Ibidem*, p. 25.
[3] *Ibidem*, p. 77.

tiva, para el desarrollo público del archivo personal; una externalización de la memoria (no olvidemos que la web actual no es sino la máxima evolución de la idea de un *world brain*[4], de una base de datos global, de aquella red mundial de conocimientos anticipada por Herbert George Wells en 1938) que nos sugiere que ésta no está ya en nosotros, sino que somos nosotros quienes nos movemos en una memoria-Ser, en una memoria-mundo. Por supuesto, cualquier teorización sobre este hecho traería a colación, inevitablemente, aquella cuestión formulada por Jacques Derrida: si ese «seísmo archivador» habría afectado, y de qué forma, a las estructuras mismas del aparato psíquico[5], si no hay archivos que conserven solamente, o si es cierto que «la archivación produce, tanto como registra, el propio acontecimiento»[6].

Por otra parte, y al tratar que Internet lo contenga todo (de ahí también la promesa de los actuales buscadores de ser capaces de encontrarlo «todo»), parece inevitable que las poéticas que en ella puedan proliferar lo sean siempre de la exhaustividad, formas de ese agotamiento que surge del sometimiento continuo a un registro de datos siempre desmesurado para la memoria y la experiencia humanas. Subyugación de la vida al registro y al archivo que vemos explícitamente convertido en el tema principal, por ejemplo, de algunos de los proyectos de *blog-art* de Ellie Harrison, como *Eat 22*[7] (2001-2002) o *Tea Blog*[8] (iniciado en 2006).

Son también muchas las propuestas de arte de Internet que abordan reflexiones sobre la pérdida y el carácter no permanente de la memoria, en tiempos en los que ésta, sin embargo, ha devenido técnica. Entre las obras más interesantes en relación a estos aspectos, quizá sea *Inmemoriada* (2011), de Paz Ortega, la que mejor vincula este principio de producción pública de recuerdos a la idea de una memoria como conducta de relato, trayendo de nuevo a colación la consigna nietzscheana de la necesidad de una memoria para ser capaz de prometer, para poder cumplir una promesa. La desconfianza acerca de nuestra memoria se intensifica en esta obra al asistir de forma reiterada a momentos de desfallecimiento del recuerdo. Aquí se dan cita decenas de escenas extraídas de plataformas de compartición de vídeos, donde personas hablan de cosas que apenas recuerdan, imágenes del fracaso del recordar. Ciertamente, para Ortega es máximo el interés de los trastornos de la memoria y los fracasos del reconocimiento en una época en la que casi todos los momentos de la vida son registrados técnicamente y luego socializados, compartidos en público, *consignados* en abierto.

Muy relacionada con esta obra estaría la titulada *Without Sun* (2008-2009), de Brody Condon, una *performance* con actores que emplea como guión un vídeo de 15 minutos en el que Condon ha editado, combinándolos, una serie de vídeos encontrados en la web de personas que han grabado sus experiencias en el uso de drogas psicodélicas, documentando con sus cámaras esos «viajes interiores» mientras se hallaban bajo sus efectos alucinatorios. Como en la película de Chris Marker *Sans Soleil* (1983) de don-

[4] Véase Herbert George Wells, *World Brain*, Londres, Methuen & Co. Limited, 1938.

[5] Jacques Derrida, *Mal de archivo. Una impresión freudiana*, Madrid, Trotta, 1996, p. 25.

[6] *Ibidem*.

[7] http://www.eat22.com/

[8] http://www.teablog.net/

de Condon toma el título para esta obra, se medita aquí sobre la memoria, pero, ante todo, acerca de la imposibilidad de registrar, de documentar una experiencia que se está viviendo pero que no es representable, que no es verbalizable, y en la que se producen angustiosas desconexiones: entre el cuerpo y la mente, entre la experiencia que se está viviendo y el lenguaje que trata de describirla. Una obra en la que desempeña el papel más determinante el deseo de esos internautas de grabar en vídeo, de registrar su experiencia alucinatoria para verla luego desde fuera, para hacer público en la red lo que, en definitiva, no ha sido más que una experiencia físico-química totalmente interior.

En torno a los conceptos de «base de datos» y de «colección»

El concepto de «base de datos», entendido como un conjunto organizado de datos que nos permite obtener diferentes tipos de información de una manera casi instantánea, es uno de los elementos clave de la cultura digital. No puede sorprendernos que a éste se le haya considerado, incluso, como la «forma simbólica»[9] de nuestro tiempo, en un giro más que panofskiano, diríamos. Al menos, su importancia como tema central de muchas de las nuevas prácticas artísticas es evidente, habiéndose conformado en torno a este concepto una de las líneas de investigación más importantes en el arte actual, tratada de forma monográfica en exposiciones como «The Chrono-Files, from time-based art to database» (2003) en el Ort für aktuelle Kunst und neue Medien de Múnich o la titulada «Database Imaginary»[10] (2004) en el canadiense The Banff Centre. En estas muestras se incluían algunas de las iniciativas más relevantes de una nueva «estética de bases de datos»[11], entre cuyos antecedentes más inmediatos deberíamos mencionar obras como *The File Room* (1994) de Antoni Muntadas (que inauguraba una interesante tematización de la censura y de la accesibilidad de la información) o la titulada *Databank of the Everyday* (1996), una obra en CD-ROM de Natalie Bookchin ideada a modo de banco de datos sobre la vida cotidiana. También debemos relacionar con el arranque del *database art* algunas obras centradas en el análisis y la tematización de las formas de estructuración de los datos y archivos por parte del usuario, como el proyecto *Desktop is*[12] (1997) promovido por Alexei Shulgin y basado en una colección de imágenes de configuraciones personalizadas de «escritorios» de ordenador. Otras obras pioneras en esta vía de exploración de las estéticas de la base de datos en el ámbito del arte de la red son el (falso) archivo *Video Collection*[13] (1998) de Technologies to the People® y, especialmente, el proyecto *DisseminET*[14] (1998-2001) de Beth Stryker y Sawad Brooks, una

[9] Véase Lev Manovich, «Database as Symbolic form», *The Language of New Media*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2001.

[10] La muestra fue comisariada por Sarah Cook, Steve Dietz y Anthony Kiendl.

[11] Acerca de este término véase Victoria Vesna (ed.), *Database Aesthetics. Art in the Age of Information Overflow*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007.

[12] [http://www.easylife.org/desktop]. El proyecto fue presentado como «The First International Online Desktop Exhibition». En su texto de presentación, Alexei Shulgin afirmaba que el escritorio es «un psicoanalista de usuarios, amistoso, la cara más cotidiana de los ordenadores».

[13] http://www.irational.org/video/

[14] http://disseminet.walkerart.org/

compilación de historias abierta a nuevas incorporaciones, un repositorio de memoria personal y social acerca de cómo experimentamos el recuerdo y la errancia, en un intento de reelaborar términos como «origen» o «diáspora» a través de los mecanismos propios de la web.

En general, podemos afirmar que las propuestas de *database art* se relacionan directamente con formas de narración vinculadas a la espacialización de datos, caracterizándose por una estructura narrativa de carácter no secuencial, antisistemática, de relacionalidad constante, dependiente de una reconfiguración de los momentos de acceso a los datos archivados y de una puesta en práctica de modelos alternativos de incorporación, ordenación y recuperación de la información almacenada. Su configuración suele ser asindética, basada en la yuxtaposición de elementos, tematizando así formas concretas de ordenación, catalogación, identificación y almacenamiento. En ella adquiere especial relevancia el directorio o índice, como sistema regulador más sencillo del acceso y espacialización de esas colecciones de datos, y como elemento sustituidor de una estructura narrativa lineal y pre-dada. Las obras de este tipo son la concreción de una forma de producción poética basada en estructuras paratácticas, profundamente espaciales, que permiten ensayar la constitución de un nuevo paradigma de «alegorías horizontales»[15]. En efecto, entre esos compartimentos de elementos que constituyen la obra sólo pueden establecerse relaciones de «arrastre»; una poética de la yuxtaposición, un orden de coexistencia espacial de los elementos que integran la obra, y que pone fin a toda temporalidad narrativa perspectivista. Cualquier sucesión temporal se convierte en un traslapamiento perceptivo, espacialización en un tejido de superposiciones intercambiables, cuya disposición espacial depende, simplemente, de su reactivación por parte del espectador. Precisamente, la espacialización de los elementos archivados es en muchos proyectos el concepto operativo principal. Es el caso de las obras construidas a modo de pequeñas mediatecas, como, por ejemplo, *Little movies*[16] (1998) de Lev Manovich, compuesta por pequeñas películas de los inicios del cinematógrafo. Una iniciativa que podemos entender como un intento de crear una base de datos pura (sin narración adicional) y para lo que, ciertamente, la única manera posible es espacializar, distribuir sus elementos en el espacio[17].

Como esta obra de Manovich, muchas otras podrían ser identificadas como *online database cinema* («cine de base de datos en línea»), siendo esta vía de trabajo la que ha hecho más interesantes aportaciones al *database art* en la actualidad. Iniciada con obras como *Waxweb*[18] (1993) de David Blair, tendrá su continuación con proyectos como *Unmovie*[19] (2002) de 0501 en colaboración con Phillip Pocock y Gregor Stehle, *Stop Motion*

[15] Sobre este concepto, véase Fredric Jameson, «Postmodernism and Utopia», en *Utopia post utopia: Configurations of nature and Culture in Recent Sculpture and Photography*, Boston, The Institute of Contemporary Art/ Cambridge, Mass., MIT Press, 1988.

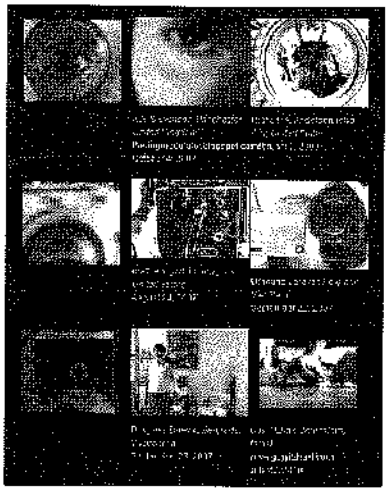
[16] http://www-apparitions.ucsd.edu/~manovich/little-movies/

[17] Las propuestas de Manovich en este sentido guardan una gran relación con lo planteado por Peter Greenaway en las instalaciones *100 Objects to Represent the World* (1992) y *The Stairs-Munich-Projection* (1995).

[18] Se trata de la versión web de la película del mismo autor *WAX or the discovery among the bees* (1991).

[19] http://www.0501.org/unmovie/

Studies[20] (2002-2003) de David Crawford, *45 Seconds*[21] (2004) de Harris Skibell + Shaque, *Triptych: Motion Stillness Resistance* (2005) de Peter Horvath y, sobre todo, por su especial interés, el titulado *Man With a Movie Camera: The Global Remake*[22] (2008) de Perry Bard.



19. Perry Bard, *Man With a Movie Camera: The Global Remake*, 2008.

Este proyecto de Bard consiste en un gran repositorio colectivo de nuevas interpretaciones del guión original de la película *El hombre de la cámara* (1929) de Dziga Vertov. Aquí toda persona que lo desee puede contribuir con un vídeo o toma fotográfica que recree en la actualidad cualquiera de las secuencias que integran la película original. Se trataría, pues, de una obra siempre abierta, que crece de forma continua en el tiempo, basada en la incorporación de materiales perfectamente identificados y estructurados en función de un repertorio de posibilidades y opciones disponibles, y cuyos contenidos, como los de cualquier base de datos que se pretenda útil, son continuamente «actualizados».

Desde una perspectiva más concreta, y más allá de sus aspectos estructurales, la propuesta de Bard revela, además, muchas coincidencias entre algunos de los fundamentos del Cine-Ojo de Vertov y la producción audiovisual *amateur* que prolifera en las grandes plataformas de la Web 2.0; entre otros, la pretensión de Vertov de una cinematografía simple y sin ficción, sin puesta en escena, ni decorados, ni actores, centrada en la captación de experiencias cotidianas, es decir, de una cinematografía descriptiva y no narrativa. La consigna de Vertov de representar la vida «tal como es» es una búsqueda que, sin duda, comparten la mayoría de los autores de los vídeos de escenas familiares o de vacaciones que se suben diariamente a esa inmensa base de datos que es YouTube. Y, precisamente, lo que diferencia radicalmente esas creaciones domésticas del cine de Vertov es lo que Bard ofrece en este proyecto, esto es, la complejidad estructural de la película del propio Vertov, la ingeniería visual de cada secuencia que concreta una forma de mirar capaz de descifrar visualmente el mundo bajo las claves de un «materialismo óptico» que en la obra de Bard se presupone atemporal y, por lo tanto, actualizable, ochenta años más tarde, en cada una de las aportaciones de los participantes. Una vía de investigación creativa la representada por esta obra que ha sido continuada en los años siguientes por infinidad de proyectos de menor interés, pero, lamentablemente, de mucho mayor impacto mediático[23].

---

[20] http://www.turbulence.org/Works/sms/

[21] http://turbulence.org/Works/Skibell/45seconds/index_flash.html

[22] http://dziga.perrybard.net/

[23] Un conocido ejemplo es *Star Wars Uncut* [http://www.starwarsuncut.com], de Casey Pugh, iniciado en 2009 y que invitaba a la recreación colectiva de la película *Star Wars: Episode IV – A New Hope* (1977) dirigida por Georges Lucas.

Evidentemente, las creaciones en torno a las poéticas del archivo informático entroncan con una larga tradición de prácticas artísticas para las que las distintas formas y procesos de archivación y catalogación son temáticas centrales[24]. Y no sería posible, desde luego, entender las estéticas del archivo informático pasando por alto la importancia de dos de los lugares-archivo por excelencia, el museo y la biblioteca, y su peso, inmenso, dentro de la historia del arte contemporáneo. Verdaderos espacios de inscripción de los órdenes del conocimiento, de expresión de los discursos históricos, bibliotecas y museos han sido temas recurrentes en la filosofía y la creación contemporáneas. La biblioteca, recordemos, aparecía como elemento fundamental de reflexión para muchos artistas de las primeras vanguardias (El Lissitzky, por ejemplo, ya demandaba una «electro-biblioteca»[25] en 1923), en muchos de los textos de Walter Benjamin o en los mundos de ficción de Borges, así como en el cine de Alain Resnais (recordemos la biblioteca como gigantesca memoria, en la que los propios hombres ya no son más que funciones mentales o «mensajeros neuróticos»[26]). Por otra parte, otros artistas, como Herbert Distel, Claes Oldenburg, Marcel Broodthaers, Joseph Kosuth o Fred Wilson, convirtieron hace décadas la noción de espacio museístico en el centro de referencia principal de sus propuestas artísticas, ya fuese a través de la creación de museos portátiles o ficticios, ya convirtiendo el museo en lugar de trabajo, espacio que intervenir y modificar. Así, no puede resultarnos llamativo que infinidad de obras de *net art* estén centradas en esta temática, como *Road to Victory*[27] (1999) del propio Fred Wilson, por ejemplo, que exploraba la historia del Museum of Modern Art de Nueva York a través de la yuxtaposición de textos e imágenes de su archivo histórico de fotografía y basándose en conceptos como inclusión, exclusión o exotismo. Lo que se planteaba con *Road to Victory* era una investigación, a través de estos conceptos, de las nociones de memoria colectiva e ideología política siempre inherentes a todo museo[28]. Algo parecido era lo planteado por Allan McCollum en otra obra de *web art* titulada *The Registration of An Artwork*[29] (1999), que tematizaba los sistemas de catalogación más habituales en los museos, sobre los cuales lanzaba una aguda e irónica crítica referida a los procesos de construcción del significado de las obras de arte. Exagerando la información que generalmente acompaña a toda obra en un museo, McCollum trataba de hacer visibles, de forma paródica, los procedimientos relacionales sobre los que se fundamenta la labor institucional del museo en la producción de los discursos históricos y estéticos[30].

---

[24] Para un estudio en profundidad sobre estas cuestiones, véase Anna Maria Guasch, *Arte y archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*, Madrid, Akal, 2011.

[25] Véase El Lissitzky, «The book: The Electro-Library, Topology of Typography», *Merz* 4 (julio de 1923), en *El Lissitsky: Life, Letters, Texts*, Londres, Thames & Hudson, 1992.

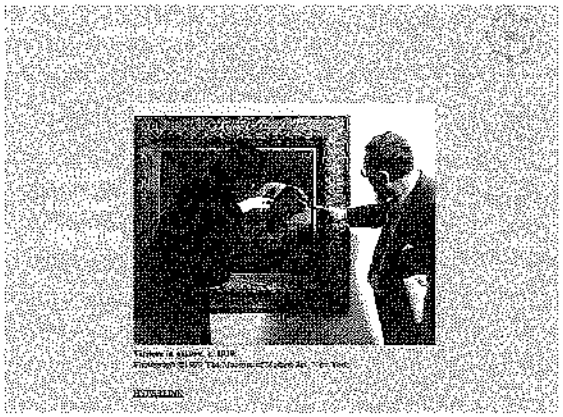
[26] Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine II*, Barcelona, Paidós, 1996, p. 165.

[27] http://www.moma.org/exhibitions/1999/wilson/index.html

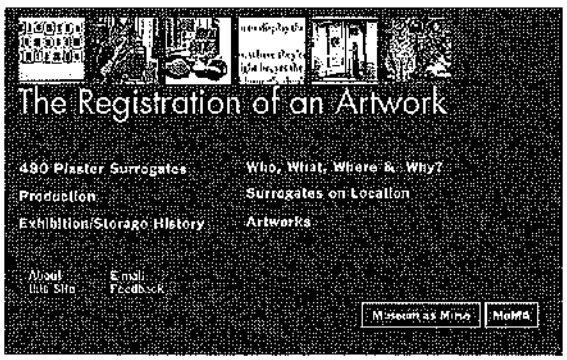
[28] Esta obra fue concebida para la muestra *The Museum as Muse: Artists Reflect* (1999) en el Museum of Modern Art de Nueva York.

[29] http://www.moma.org/onlineprojects/mccollum/

[30] La propuesta se basaba en una exhaustiva información sobre la obra *Collection of Four Hundred and Eighty Plaster Surrogates* (1982-1989) del propio McCollum. Se trata de un trabajo realizado en colaboración con Ron Wakkary y coproducido por Stadium@Dia y The Museum of Modern Art. Como afirma el propio autor: «Estoy amplificando todos esos suplementos para incluir tantas referencias y referencias cruzadas que



20. Fred Wilson, *Road to Victory*, 1999.



21. Allan McCollum, *The Registration of An Artwork*, 1999.

Inseparable de esta vía de trabajo, se situaría también la investigación acerca del papel y estructura de las colecciones de *net art*, ejemplificable con la obra *The Unreliable Archivist*[31] (1998) desarrollada por Janet Cohen, Keith Frank y Jon Ippolito. Basada en la creación de metadatos sobre äda'web (una de las primeras galerías en línea de obras de *net art*), proponía un sistema de catalogación reestructurado de äda'web mediante categorías como «diseño», «texto», «imagen» y «estilo». *The Unreliable Archivist* hacía posible una forma de navegación de esa galería no por páginas (como propone la interfaz original de äda'web) sino por componentes de esas páginas. La obra parasitaba así una colección de obras, presentándose como un elemento mediador de acceso a ella, como un sistema de reorganización de las formas de experimentarla.

Entre las más recientes aportaciones del arte de Internet relacionadas con las premisas del *database art*, destacan las iniciativas que exploran las posibilidades artísticas inherentes a las aplicaciones diseñadas para la selección y ordenación de materiales en línea y que están disponibles para cualquier persona en los grandes repositorios de archivos

todo el proceso convencional de producción de significado es problematizado, traído a la vista, hecho visible» [http://www.moma.org/interactives/exhibitions/1999/muse/artist_pages/mccollum.html].

[31] http://walkerart.org/gallery9/threc/

de música, fotografía o vídeo típicos de la Web 2.0. En estas plataformas, los usuarios generan colecciones y listas de reproducción *(playlists)* de sus archivos favoritos, en las que pueden integrar tanto los realizados por ellos mismos como los de otros usuarios, o desarrollar colecciones de enlaces a sus páginas favoritas (mediante servicios como Delicious, por ejemplo) categorizándolas con un sistema de «etiquetado». Algunos artistas ya han planteado como medio para el desarrollo de obras estas nuevas formas de selección y organización social de contenidos, que bien podríamos entender como un fenómeno de «socialización» de las actividades de comisariado. Entre los trabajos centrados en este análisis podríamos recordar listas de reproducción[32] como la planteada por Agnès de Cayeux a base de vídeos realizados por la *video-blogger* justagurl23[33], *MySpace Intro Playlist*[34] (2006) de Guthrie Lonergan, integrada por vídeos en los que los usuarios de la red social MySpace efectúan sus introducciones personales, o el proyecto *Random Rules: A Chanel of Artists' selections from YouTube*[35] (2009) de Marina Fokidis, para el que invitó a un buen número de artistas a presentar sus propias *playlists* de vídeos de YouTube, explorando la noción del artista como selector de determinados contenidos encontrados en la red y situándola a caballo entre el coleccionista-comisario, el antropológo y el *Internet surfer*. La actividad de creación sería identificable aquí con una actividad de apropiacionismo radical, en donde el artista actúa ante todo como observador, navegante a la deriva por la red, recolector y archivador de materiales encontrados.

Estéticas de la búsqueda

Los términos y motores de búsqueda, las etiquetas identificadoras de los archivos, las categorías de organización y todo lo que nos permite navegar por una base de datos o colección de archivos conforman elementos esenciales de las nuevas estéticas del archivo informático, incluyendo las formas de su desorden, entendido éste, en la mayor parte de las ocasiones, como la «liberación» de los datos de sus metadatos. De ahí que los modos de gestionar los archivos accesibles en Internet (entendida siempre como enorme *database*) sean el eje de muchos trabajos focalizados en los sistemas y motores de búsqueda. Una línea de investigación en la que el proyecto *Natural Selection*[36] (1996) del colectivo Mongrel (un motor de búsqueda diseñado para tergiversar los resultados de las búsquedas en la red de términos con connotaciones racistas) o el proyecto *Etoy Digital*

[32] En la emergencia de esta vía en torno a la selección de materiales en la red desempeñó un importante papel la iniciativa del suplemento semanal *Écrans* del periódico *Libération*, que planteó en 2007 a diferentes artistas y críticos que propusieran sus *playlists* de vídeos favoritos de las distintas plataformas de compartición de vídeos como YouTube, Dailymotion, etcétera.

[33] http://www.ecrans.fr/Playlist-video-7-par-Agnes-de.html

[34] http://www.youtube.com/view_play_list?p=EBF5D6DC4589D7B7

[35] [http://www.youtube.com/profile?user=randomrules09#g/p]. Este proyecto fue concebido para la «Pulse art fair» de Nueva York. Su segunda versión fue presentada en The Internet Pavilion durante la Bienal de Venecia de 2009.

[36] http://www.mongrel.org.uk/naturalselection/

Hijack[37] (1996) (en el que muchos usuarios que buscaban páginas mediante términos de búsqueda como «porsche», «penthouse» o «Madonna» eran «raptados» digitalmente) constituyen dos de los más importantes antecedentes. De cierto interés es también la obra *Anna Karenin Goes to Paradise*[38] (1997) de Olia Lialina, dependiente de los datos suministrados por diferentes buscadores de Internet (Magellán, Altavista y Yahoo), así como el conocido proyecto *Netomat* (1999) de Maciej Wisniewski, un buscador que anticipaba la ruptura entre forma y contenido que caracterizará a la Web 2.0.

Más recientemente, el absoluto primado del buscador Google, auténtico vórtice de la cultura digital actual, punto de arranque para la navegación por Internet de millones de usuarios de todo el mundo, justifica que sus formas de funcionamiento hayan devenido temas de trabajo en sí mismas para muchos artistas y activistas. Algunos de estos trabajos exploran los aspectos económicos implícitos en las búsquedas y en los resultados de este buscador, como, por ejemplo, *The Google Adwords Happening*[39] (2002) de Christophe Bruno, constituido por un conjunto de poemas en forma de anuncios de Google y en torno al valor económico y semántico de algunos términos de búsqueda en Internet. Otras muchas obras trastocan los criterios de ordenación de los resultados de la búsqueda: si Google proporciona como primeros resultados las páginas más relevantes en función de un cálculo de su «popularidad» en la web, en obras como *BananaSlug*[40] (2003) de Steve Nelson el orden de los resultados obtenidos se basa meramente en el azar; también *Shmoogle*[41] (2005), de Tsila Hassine, transforma aleatoriamente el *ranking* de páginas que propone Google en relación a los resultados de una búsqueda determinada bajo la consigna «All results are equal» («Todos los resultados son iguales»), con lo que el indicador de relevancia de la página considerado por Google queda neutralizado, deshabilitándose cualquier determinismo en la obtención de resultados, neutralizando la versión «corporativa» de la respuesta a una solicitud determinada de información[42]. En esta misma línea de actuaciones habría que recordar las numerosísimas *google bombs*, procedimientos diseñados para situar determinadas páginas web entre los primeros resultados de Google al emplear un término de búsqueda determinado. Desde aquel de 1999 que conseguía que con la búsqueda de la frase «more evil than Satan himself» («más malvado que el propio Satán») en Google se obtuviese como primer resultado la página principal de Microsoft, son muchos los realizados, en ocasiones profundamente comprometidos con la crítica institucional, corporativa o política, y casi siempre cargados de humor y de una fina ironía[43].

Algunos otros proyectos exploraron las posibilidades de los automatismos generativos nutriéndose de imágenes extraídas de Google. Es el caso de *Googlehouse*[44] (2003), de

---

[37] http://www.hijack.org/

[38] http://www.teleportacia.org/anna/

[39] http://www.iterature.com/adwords/

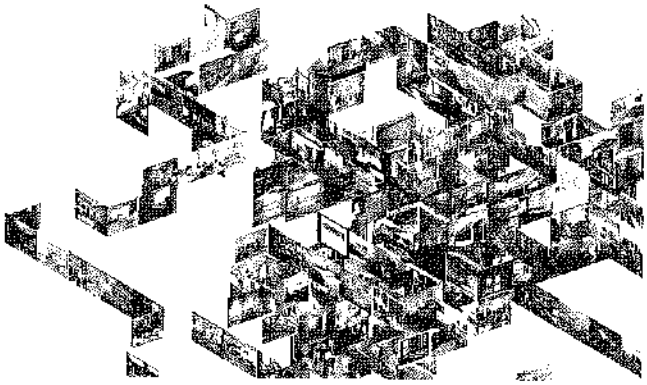
[40] http://www.bananaslug.com/

[41] http://www.missdata.org/cgi-bin/shmoogle_form.cgi

[42] Véase, a este respecto, Ferry Byte y Claudio Parrini, *I motori di ricerca nel caos della Rete*, Milán, Shake, 2001.

[43] Véase Danny Sullivan, «Google Bombs Aren't So Scary», *Search Engine Watch*, 18 de marzo de 2002 [http://searchenginewatch.com/showPage.html?page=2164611].

[44] http://googlehouse.net/



22. Marika Dermineur y Stéphane Degoutin, *Googlehouse*, 2003.

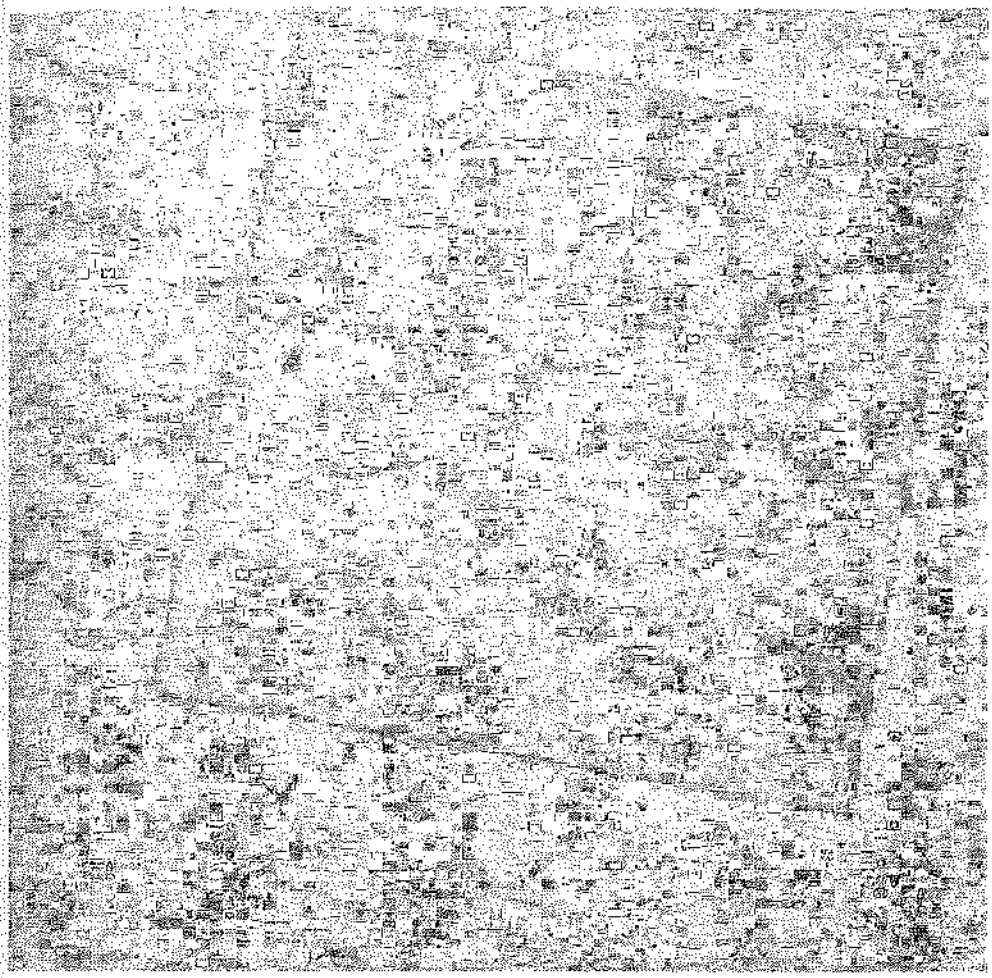
Marika Dermineur y Stéphane Degoutin, que construye automáticamente el espacio de una casa virtual a base de imágenes encontradas en Google, o *Small Words*[45] (2003), de Mark Napier, que traduce términos de búsqueda en imágenes abstractas.

Una característica común a la mayor parte de las propuestas anteriormente mencionadas es la explotación de las posibilidades creativas de una navegación por la web abierta al azar *(serendipitous surfing)* cuyo resultado son sorprendentes encuentros fortuitos.

La consideración de este tipo de creaciones como una forma específica de *net art* en sí misma, perfectamente posible en relación, al menos, a los proyectos cuya complejidad conceptual nos lleva más allá de un mero juego con las formas de jerarquización de la información en la web, se basaría principalmente en la explotación del valor de deriva inducido por la propia obra, recuperando así la idea fundacional del *browser art:* la obra de *net art* como navegador de Internet. Planteamientos que nos invitan a una forma de navegación donde las relaciones entre búsquedas y resultados se escapan de las expectativas habituales, actuando bajo la premisa de un rechazo a moverse por Internet siguiendo una particular trayectoria, a aceptar imposiciones o jerarquizaciones de los resultados de búsqueda que tengan el efecto de constreñir y definir itinerarios en la experiencia de la red, evidenciando el carácter nunca neutral (por el contrario, siempre interesado económica y políticamente, incluso) del navegador que utilicemos.

En este sentido, habría que recordar la tan criticada condescendencia de Google Inc. a mediados de la década pasada con los gobiernos de muchos países que exigían limitar las condiciones de acceso a la información a través de la red. El caso paradigmático sería la censura ejercida en China, desde el inicio de las operaciones de Google en ese país en 2006, acerca de los resultados de determinados términos de búsqueda políticamente comprometidos sobre Tíbet, Taiwán, el movimiento de Falun Gong o la matanza de la plaza Tiananmen en 1989. Una condescendencia con el régimen político chino del momento por parte de Google que acabó desatando una fuerte presión internacional que iba en aumento. Finalmente, Google decidió en 2010 ofrecer una versión en chino radicada en Hong Kong de su buscador eliminando los filtros de censura que

[45] http://www.potatoland.org/word/



23. Joan Fontcuberta, *Googlegrama 49: White on White*, 2007.

habían caracterizado a Google.cn desde su puesta en marcha, restricciones que seguirían aceptando, sin embargo, empresas como Microsoft o Skype. Quedaba así atrás todo un largo periodo en el que los intereses de negocio de Google en China habían protagonizado, para muchos, uno de los más graves atentados contra la libertad de expresión y contra la pretensión de la web como un ámbito transnacional no territorializado por el que la información pueda fluir libremente. Prácticas de censura por parte del coloso de Internet que acabaron convirtiéndose en un recurrente centro temático de algunas iniciativas de notable interés, entre las que destacaría la acción titulada *No se ha encontrado ningún resultado* (2010) del colectivo venezolano Maracay. La acción consistió en la colocación clandestina, debajo de una extensión de 100m² de la moqueta del *stand* de Google en una de las ferias de tecnología más importantes de Madrid, de cuatrocientas páginas de tamaño A-4 impresas con materiales gráficos y textos que los usuarios de Google en China no podían conseguir a través de este buscador. Sólo

en la página web del proyecto, activa exclusivamente durante los cuatro días que duraba la feria, se indicaban los documentos que habían sido soterrados en el suelo del *stand*. Una intervención que era invisible a la vista y que también lo sería en Internet: sus autores tuvieron que desarrollar complejas y muy variadas negociaciones para conseguir que se fuesen, poco a poco, eliminando todos los registros que la obra había generado en diversos *blog*s y webs especializadas en arte contemporáneo en los días posteriores a que esta acción se diera a conocer (a través de varias listas de correo y redes sociales, principalmente), tarea que, según los autores, llevó algo más de un año. De aquella acción sólo queda hoy una memoria USB que recoge la copia de todos los documentos que fueron «enterrados» bajo aquella moqueta, así como de los numerosísimos *e-mails* que fueron necesarios en las gestiones para que desapareciesen de la web las informaciones sobre la acción. Esta memoria USB permanece encerrada en el interior de una fiel reproducción a escala 1:1 de la obra de Marcel Duchamp *Un ruido secreto* (1916).

Por último, y entre otras muchísimas propuestas relacionadas con las líneas de trabajo ya mencionadas, también deberíamos mencionar aquí los *Googlegramas* de Joan Fontcuberta, una serie de mosaicos de imágenes (o quizá, mejor, habría que decir de «imágenes-mosaico») cuya recopilación automatizada ha sido encomendada a ese artificio omnicomprensivo, protagonista esencial de la cultura de las redes en la actualidad, que es el buscador Google. Por ejemplo, en *Googlegrama 49: White on White* (2007) se reconstruyó automáticamente, mediante un programa gratuito de fotomosaico conectado a Google, la imagen del cuadro de Kazimir Malévich *Composición suprematista: Cuadrado blanco sobre fondo blanco* (1918) empleando 8.000 imágenes encontradas en Internet mediante términos de búsqueda sinónimos de «vacío», «nada» y «cero» en inglés. Cada tesela de ese mosaico responde, pues, a una asociación entre palabra e imagen, como si algunas de las ideas con las que el cuadro de Malévich es habitualmente relacionado pudieran hacerse presentes a nuestra conciencia mediante la agrupación sumativa de imágenes de cosas que participarían (a la manera platónica) de aquellas ideas, en un proceso en el que lo cuantitativo devendría cualitativo.

Estéticas de datos y conectividad

Visualizaciones de datos y relaciones

Los intentos de representar visualmente flujos de datos que transitan por Internet o la inmensa complejidad de relaciones y enlaces que conforman los nuevos tejidos informacionales en línea constituyen, en su conjunto, una de las vías emergentes de mayor interés en el diseño digital actual. Visualizar datos y relaciones que están continuamente cambiando, traducirlas en imágenes, es una forma de análisis de la información que puede servir para evidenciar determinados patrones de actuación en red, comportamientos sociales o informativos generalizados o recurrentes, así como otros muchos aspectos característicos de la web o de sus usos que podrían pasar inadvertidos o que no serían fácilmente comprensibles por su escala o complejidad mediante el empleo de sistemas de análisis y representación estrictamente numéricos. Metodologías y sistemas de visualización de datos como los planteados por Benjamin Fry bajo la denominación de «Diseño de Información Computacional»[1] han tratado de abrir nuevos caminos a la visualización de flujos y cantidades de datos para los que las técnicas tradicionales de diseño gráfico resultaban escasamente eficaces. El fruto de estos estudios iniciados a finales del pasado siglo con proyectos como *Anemone* (1999) de Fry son aplicaciones que, más allá de su consideración como prototipos de una nueva concepción del diseño y la gestión de información, fueron inicialmente definidas como una forma de «escultura cinética de información».

Un elemento de especial interés en relación a estas investigaciones es el hecho de que, con las cartografías dinámicas en las que se concretan, se enfatiza una vez más ese carácter eminentemente visual de la noción de «ciberespacio» según fue planteada por William Gibson en su obra *Neuromancer* (1984): «Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una

[1] Véase Benjamin Jotham Fry, *Computational information design*, tesis doctoral, Massachusetts Institute of Technology, 2004 [http://benfry.com/phd/dissertation-050312b-acrobat.pdf].

complejidad inimaginable»[2]. Carácter esencialmente visual del ciberespacio que seguirá presente años más tarde en la definición que planteara de este término Marcos Novak: «visualización completamente espacializada de toda información en los sistemas globales de procesamiento de datos»[3].

Puede que, por el carácter siempre inconmensurable de ese mar de elementos particulares que es hoy la red, pensar en ella tenga mucho que ver con ese sobrecogimiento que nos inunda al enfrentarnos a lo extremadamente vasto, a lo que por su inmensidad no podemos abarcar del todo. En efecto, cualquier intento de representación de la infinitud de datos que fluyen por la red parece entroncar con la neutralización de ese vértigo netamente estético, asociado al desajuste que Kant, en su *Crítica del juicio* (1790), señalara entre razón e imaginación, y que para el filósofo de Königsberg caracterizaba la experiencia de lo «sublime» (un concepto que él definiría como lo «absolutamente grande»[4]).

Desde luego, uno de los primeros y mejores ejemplos que podríamos mencionar de estas investigaciones en torno a lo «antisublime»[5] es el proyecto de Lisa Jevbratt titulado *1:1* (1999-2002) consistente en una visualización de la totalidad de la web, una base de datos navegable que contendría las direcciones de todos los *websites* que la conforman[6]; una visualización que tanto recordaría al imposible mapa escala 1:1 (de ahí probablemente el título de esta obra de Jevbratt) imaginado por Borges en su breve texto *El rigor en la ciencia*.

Es ya muy amplia la bibliografía[7] dedicada al análisis de estas nuevas corrientes de diseño de información centradas en la visualización de los flujos de datos y de la extrema densidad de relaciones que caracteriza a los entornos de redes, así como de las formas en las que se organiza la masiva multiplicidad de los elementos que se ponen en circulación pública en ellos. Asimismo, la relación entre estas prácticas de visualización de datos y el arte de Internet ha sido ya el eje temático de una numerosa sucesión de muestras,

---

[2] William Gibson, *Neuromante*, Barcelona, Minotauro, 2002, p. 69.

[3] Marcos Novak, «Liquid architectures in CyberSpace», en Michael Benedikt (ed.), *CyberSpace-First Steps*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1992.

[4] Immanuel Kant, *Crítica del juicio*, Buenos Aires, Losada, 2005, p. 92. Kant afirmará que «el sentimiento de lo sublime es, pues, un sentimiento de desagrado provocado por lo inadecuado de la imaginación, en la estimación estética, de magnitudes a la estimación por la razón, concomitante a un sentimiento de agrado provocado por la coincidencia precisamente de este juicio de lo inadecuado de lo más alto de la facultad sensible con las ideas de razón»; *ibidem*, p. 103.

[5] Véase Lev Manovich, «Data Visualization as New Abstraction and as Anti-Sublime», en Byron Hawk, David M. Rieder y Ollie O. Oviedo (eds.), *Small tech: the culture of digital tools*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2008.

[6] Una propuesta que fue actualizada con otro proyecto titulado *Migration* (2005) [http://128.111.69.4/~jevbratt/1_to_1/3/migration/].

[7] Véanse, por ejemplo, R. Klanten, N. Bourquin, S. Ehmann y F. van Heerden (eds.), *Data Flow Visualising Information in Graphic Design*, Gestalten, 2008; Julie Steele y Noah Iliinsky (eds.), *Beautiful Visualization: Looking at Data through the Eyes of Experts*, O'Reilly Media, 2010; Toby Segaran y Jeff Hammerbacher (eds.) *Beautiful Data: The Stories Behind Elegant Data Solutions*, O'Reilly Media, 2009; R. Klanten, N. Bourquin, S. Ehmann y T. Tissot, *Data Flow 2: Visualizing Information in Graphic Design*, Gestalten, 2010. Sin duda, *Information Aesthetics* [http://infosthetics.com], el *blog* de Andrew Vande Moere, es una de las referencias más útiles sobre este campo de investigación.

iniciada con la titulada «Data Dynamics» (2001), organizada por Artport, el portal de *net art* y arte digital del Whitney Museum, en la que se presentaban cinco obras en línea focalizadas en la investigación sobre modelos visuales de representación de flujos continuamente cambiantes de datos y que permitían diferentes posibilidades de navegación a través de ellos[8]. Desde entonces se ha puesto mucho empeño en representar visualmente determinados tipos y configuraciones de enlaces que sólo podrían ser apreciados adecuadamente a través de imágenes-esquema. Propuestas que centrarían su atención en la disposición espacial de la información, explorando, a través de representaciones y acciones de mapeado, determinadas configuraciones estructurales en red. Una nueva «imaginación espacial» que implicaría un nuevo regreso a la metodología de recorrer los acontecimientos según se manifiesta su disposición espacial.

Tengamos en cuenta, por otro lado, que la experiencia de empleo de Internet está vinculada, en gran medida, a términos esencialmente espaciales, tanto estáticos («lugar», «dominio», «dirección URL») como dinámicos («navegar», «enviar», «reenviar», «subir», «bajar»...), y no es casual que el ciberespacio fuese también definido por William Gibson como un espacio a ser atravesado por el *data cowboy*[9]. Incluso, y como característica predominante de las nuevas experiencias en los entornos digitales, podríamos hablar de la sustitución (ya probablemente definitiva) del concepto de «visión» por el de «navegación». Esto justificaría, a su vez, la constante atención de muchas de las prácticas de *net art* al concepto y funcionamiento del navegador de Internet, o la concepción de la obra como navegador de Internet en sí misma, idea que dio origen a la corriente del *browser art* y que pretendía la apertura total de la obra a través de la investigación creativa sobre lo que constituye el elemento esencial de la experiencia de la red: la navegación. La obra de *net art* entendida como navegador consistiría en «leer» las páginas web de forma distinta a como lo hacen normalmente los navegadores convencionales, ejecutando una interpretación diferente a la esperada del código de las páginas por las que se navega, visualizando esos datos de formas diversas. La obra así, diríamos, no «es» sino que «se transmite», dándose en esa forma de navegar más relevancia a unos aspectos que a otros, poniendo, por lo general, un especial énfasis en la densidad relacional de los diferentes *websites*, en una lectura de éstos en términos espaciales, evidenciando formas concretas de configuración tridimensional, como se planteaba, por ejemplo, en *The Web Stalker* (1997) de I/O/D 4, *Reconnoitre*[10] (1997-1999) de Corby & Baily o *Webtracer*[11] (2001) de Tom Betts. Las complejas relaciones entre los elementos que conforman los sitios web y los órdenes propios de sus arquitecturas de diseño son con ellos violentados, representados en la pantalla de otras maneras a las previstas por sus diseñadores, reconfigurando todos esos datos de una manera eminentemente espacial. Proyectos que evidencian cómo el espacio de las redes se confunde con los cuerpos que contiene; un espacio que

[8] Estos trabajos habían sido realizados por Marek Walczak y Martin Wattenberg, Mark Napier, Maciej Wisniewski, Beth Stryker y Sawad Brooks, y Adrianne Wortzel, y son accesibles en la dirección [http://artport.whitney.org/ exhibitions/past-exhibitions.shtml].

[9] Véase William Gibson, *Neuromancer*; Nueva York, Ace Books, 1984 [ed. cast.: *Neuromante*, Barcelona, Minotauro, 2002].

[10] http://www.reconnoitre.net/

[11] http://www.nullpointer.co.uk/-/webtracer2.html

no puede ser entendido como un contenedor de cosas sino como uno producido por sus propios contenidos; un espacio en el que son viables todas las coexistencias espaciales posibles.

Dibujar sistemas de redes, representar sus tensiones, sus densidades y flujos en forma de imágenes es un nuevo acercamiento del pensamiento artístico a los gráficos y diagramas, a la matemática de conectar puntos. De hecho, resulta evidente que son muchas las coincidencias y aproximaciones de este tipo de prácticas a determinadas formas de análisis científico vinculadas a la llamada *network science,* así como a otras muchas metodologías de estudio de los sistemas de redes planteados desde las ciencias humanas. Dos claros ejemplos de proyectos artísticos que se nutren de algunas de las aportaciones de este tipo de investigaciones serían *Agonistics: A Language Game*[12] (2004) de Warren Sack, en la que se mapean conversaciones en la red entre miles de interlocutores (un proyecto inspirado en el concepto de «democracia agonística» de Chantal Mouffe), y la titulada *Sinister Social Network*[13] (2006) de Annina Rüst, basada en una aplicación informática diseñada para identificar y analizar comportamientos «sospechosos» o delictivos a través del estudio de los patrones de comunicación que articulan determinadas conversaciones en la red (en vez de hacerlo a través de sus contenidos).

Por otro lado, la vertiente de propuestas en línea vinculadas a estrategias de espacialización que han asumido un más evidente compromiso político sigue teniendo en *They rule*[14] (2001-2011) de Josh On su mejor ejemplo, un proyecto que bien podríamos caracterizar como de «cartografía táctica»[15]. En su actualización de 2011 permite al usuario apreciar espacialmente el grado de interconexión de los consejos de administración de 1.000 grandes compañías de EEUU. El proyecto impele al usuario-espectador a extraer una conclusión política de esa maraña de datos y relaciones de poder económico, a alcanzar una cierta toma de conciencia acerca de un mundo de conexiones, dependencias e intereses empresariales cuya complejidad parece sólo inteligible mediante un mapeado, mediante una imagen de su configuración, de su forma espacializada.

Otro buen ejemplo basado en la visualización de relaciones económicas globales es la instalación *Black Shoals/Stock Market Planetarium* (2001) de Lise Autogena y Joshua Portway, una representación en tiempo real de la bolsa internacional de valores en forma de cielo nocturno en la que el brillo de las estrellas, cada una representando una corporación, y su movimiento de atracción o repulsión entre ellas dependían del volumen y tipo de actividades mercantiles que estuvieran teniendo lugar en ese momento. Visualización, además, «habitada» por criaturas artificiales que, poseedoras de una cierta inteligencia, se alimentaban del flujo de esas dinámicas que representan las actividades

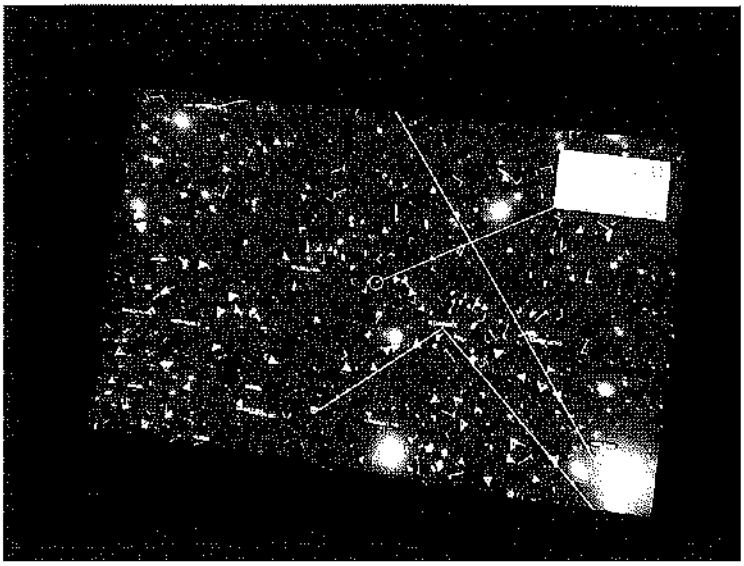
---

[12] [http://artport.whitney.org/gatepages/artists/sack/]. En otro proyecto titulado *The Conversation Map* (2000), Sack desarrolló un navegador de grupos de noticias diseñado para hacer más fácil a los participantes comprender y reflexionar acerca de conversaciones a muy gran escala, como las listas electrónicas de correo o los grupos de noticias de Usenet. También de interés es *Minitasking* (2002), un cliente visual para navegar la red Gnutella con el que esa red es leída como una cartografía dinámica.

[13] http://www.sinister-network.com/

[14] http://www.theyrule.net/

[15] Véase la documentación de la mesa redonda titulada «Tactical cartography: diagrams of power. Visualising for the public eye» que tuvo lugar en *Next 5 minutes, International festival of tactical media,* en Ámsterdam, el 14 de septiembre de 2003 [http://www.debalie.nl/mmbase/attachments/193926/N5M_programbrochure.pdf].



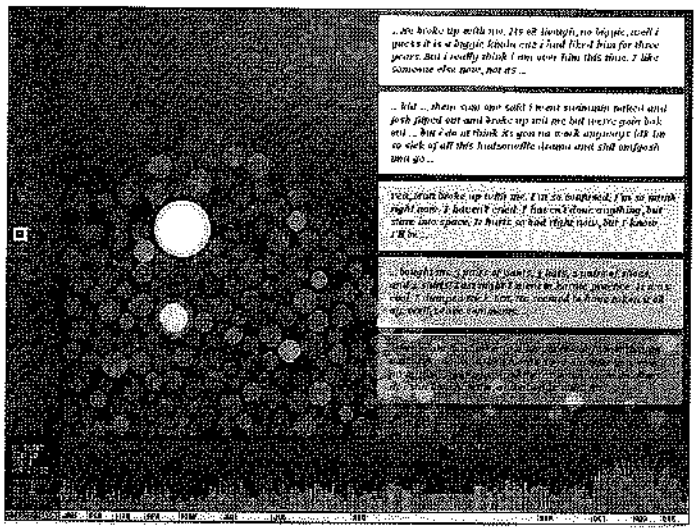
24. Lise Autogena y Joshua Portway, *Black Shoals/Stock Market Planetarium*, 2001.

bursátiles (al igual que lo hacen los propios corredores de valores). Una instalación en la que el cielo estrellado, contemplado a lo largo de la historia de la humanidad como expresión del futuro, era coincidente con los movimientos y derivas del mercado internacional, entendido aquí, obviamente, como el implacable sistema de determinación hoy de nuestro destino.

Otra de las cuestiones de mayor interés que han ido apareciendo en el desarrollo reciente del arte de Internet es qué aspectos poéticos podrían derivarse del hecho de que los datos informáticos sean navegables y visualizados a diferentes escalas. Un buen ejemplo de esta inquietud sería *The Dumpster*[16] (2006) de Golan Levin, Kamal Nigam y Jonathan Feinberg, una visualización interactiva (creada en Processing en su primera versión) que emplea *posts* reales de millones de *blog*s para conformar una colección de 20.000 rupturas sentimentales acontecidas durante el año 2005. Lo que se presenta ante el espectador sería la experiencia del «dolor romántico global», en una fusión entre la generalización estadística y la particularidad sentimental gracias a las propiedades de *zoom* de la obra. En efecto, uno de los elementos de mayor interés de este tipo de proyectos de visualización es precisamente que permiten relacionarnos con los datos e informaciones que fluyen por la red a diferentes niveles, desde la visión más general y cuantitativa hasta la más en detalle y puramente cualitativa. Se hace posible, pues, «retratar» momentos de la vida de la multitud en línea desde una perspectiva en la que la visión «macro» y la visión «micro» no se excluyen la una a la otra.

En la cinematografía tradicional, el efecto *zoom* (es decir, cuando un pequeño elemento de la escena acaba ocupando progresivamente todo el plano, cuando tiene lugar la pérdida de su contexto general) genera una especie de heterogeneidad epistemológica

[16] http://artport.whitney.org/commissions/thedumpster/index.html



25. Golan Levin, Kamal Nigam y Jonathan Feinberg, *The Dumpster*, 2006.

entre lo que uno ve y lo que conoce en otro ángulo de visión mayor, entre qué sucede y cómo afecta el contexto que se ha dejado de ver a lo que se está viendo aumentado y de forma exclusiva. Por el contrario, en las interfaces de visualización interactiva ambas perspectivas (lo que en el lenguaje cinematográfico sería el plano general y el plano detalle) pueden coexistir de forma simultánea, alternándose en función de la interacción con el propio espectador-usuario, lo que sin duda supone, a nivel expresivo, la aparición de un campo lleno de posibilidades aún en gran medida inexploradas.

Con todo, pensar en las nuevas prácticas de visualización de datos como prácticas de arte contemporáneo nos exige valorar, en primer término, hasta qué punto una propuesta de visualización puede ofrecernos algo más que una representación visual sintetizadora de los datos analizados. Es decir, cómo la visualización puede llegar a actuar como sistema de interpretación abierta y no sólo como sistema de representación o aclaración. Desde la perspectiva del concepto «arte», no se trataría simplemente de lograr que el espectador comprenda información compleja mediante mapas visuales, descubriendo patrones o estructuras detrás de esos vastos e inconexos conjuntos de datos con los que cohabitamos, o de esas masas de información que circulan por las redes, por muy complejo y meritorio que sea el proceso de «hacerlos notar». El desarrollo de mapeados y configuraciones visuales de esos inmensos volúmenes de datos y relaciones sólo merecerá la pena considerarlo como integrante de las prácticas del arte contemporáneo si su objetivo fundamental no es el desarrollo de una herramienta exclusivamente orientada al razonamiento analítico, de un medio para facilitar el estudio acerca de un mundo de datos que de otro modo sería incomprensible. Su objetivo principal no puede ser sólo clarificar la complejidad de ese mar de datos o de reducirla para adaptarla a la medida de la capacidad de comprensión humana. La intención principal debiera ser otra bien distinta: ante todo, la de tematizar la experiencia vital del sujeto en una cultura caracterizada por la inmensa acumulación de información y por su flujo siempre en crecimiento.

El reto planteado no es, pues, tanto representar o hacer visibles aspectos o patrones ocultos en esos flujos como revelar los aspectos esenciales de nuestra propia experiencia vital en el contexto que éstos crean. Por todo ello, y frente a lo que puede ser más eficaz en el ámbito estricto del diseño de información, la práctica creativa desde los parámetros del «arte» habría de hacer uso de las estrategias de visualización más como herramienta de exploración que como herramienta de comunicación, más como sistema de evocaciones que de evidencias. Puede que la clave consista en ahondar en un mensaje siempre extrínseco a los propios datos (aunque evidenciar los patrones subyacentes que esencialmente los caracterizarían pueda ser, en ocasiones, también el mejor camino para conseguirlo). Nunca olvidemos, en cualquier caso, que las producciones artísticas tienen valor no por lo que dicen, sino «por cuanto desbordan lo que creemos comprender en ellas, lo que nos es dado conocer de ellas»[17].

Filtrar, categorizar, «etiquetar»

Participación y sinergia colectiva es lo que exige la fase «social» de la web, ofreciéndonos la posibilidad de amplificar los potenciales del conocer: nadie lo sabe todo, pero todos, conjuntamente, podemos saberlo todo. Se trata de un importantísimo paso adelante del conocimiento colectivizado, de la llegada de una etapa de «cointeligencia» ampliada, de la producción recíproca de saberes entre un infinito número de personas, de un desarrollo de la cooperación multitudinaria y de la producción cada vez más abierta de conocimiento, encauzado todo a través de sistemas inclusivos, diseñados para no privar a nadie de la posibilidad de contribuir.

Los iluminadores potenciales del *general intellect* no son sino los de una teleología de lo común fundamentada en el intercambio lingüístico y en la cooperación abierta. Concepto clave el de «inteligencia colectiva» en el pensamiento actual, cuya ambigüedad y amplitud incorporan una infinidad de tipologías y variantes, como se evidencia en las obras *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberespace* (1994) de Pierre Lévy, *Co-operative Inquiry: Research into the Human Condition* (1996) de John Heron o *The Wisdom of Crowds* (2004) de James Surowiecki, entre otras muchas.

En sus formas más elementales, lo que puede ser entendido como «inteligencia colectiva» en la red se revela como resultado del solapamiento y coincidencia de tránsitos, tendencias, afinidades, usos, opiniones e intereses comunes de la inmensa multitud que la habita, y que, en el fondo, son también organizaciones concretas de un mar de datos disponibles.

Es incuestionable que, cuando la cantidad de información de la que disponemos es tan enorme, desempeñan un papel esencial los intentos de filtrarla, de jerarquizar su interés o de permitir encontrar la que se necesita. Por ello, aplicar en esta dirección los potenciales de la cooperatividad inherente al sistema de la multitud interconectada y canalizarlos mediante herramientas y aplicaciones concretas es uno de los fundamentos operativos principales de la Web.2.0, cuyo modelo consiste, no lo olvidemos, mucho más

[17] José Luis Brea, *La crítica en la era del capitalismo cultural* (2005) [http://www.joseluisbrea.net/articulos/criticaeck.pdf].

en contenido filtrado por el usuario que en contenido generado por el usuario[18]. Esto es, su funcionamiento depende, en gran medida, de la implementación de estrategias que permitan que la «inteligencia colectiva» actúe como filtro y motor para la organización eficaz de la información disponible, y de que dicha ordenación pueda ser útil no sólo para los flujos mayoritarios que se dan en la red, sino también para los más particulares o minoritarios. Por eso, en la web la invitación evaluar, comentar y calificar lo que leemos o vemos es permanente. Se actúa en ella bajo una continua exigencia de jerarquización de la información y de los datos, comprometiendo siempre al usuario en la valoración de todo tipo de documentos y archivos.

Los mecanismos de cuantificación de calificaciones y votos y su efecto suelen ser enormemente complejos, teniendo gran relevancia aspectos como el *karma* o la reputación del usuario dentro de esa comunidad (cuantificada en algunas plataformas según diferentes parámetros vinculados a su propia trayectoria de participación y contribución). Incluso en sectores altamente especializados, como el comisariado de exposiciones de arte, no han faltado los intentos de delegar la función seleccionadora de los materiales a exponer a la propia comunidad conectada, al público en general, como se ensayó experimentalmente, por ejemplo, en la exposición «Click! A Crowd-Curated Exhibition» (2008) organizada por el Brooklyn Museum.

En todo caso, pensar acerca de cada una de las vías de participación colectiva que caracterizan a la Web 2.0 nos lleva inevitablemente a la recurrente distinción entre economías de la información que generan abundancia y mayor diversidad (es el caso de los *blog*s, sobre todo) y economías de la escasez, en las que la actuación colectiva se orienta a la producción final de un único producto informativo o de conocimiento (como en las definiciones de Wikipedia, por ejemplo), o a la jerarquización y discriminación de la información y contenidos en función de una siempre relativa noción de interés, consensuada, sin embargo, a través de múltiples valoraciones cuantitativas (lo más importante es que aquí el sistema de producción de escasez está basado en el puesto que alcanza una determinada noticia o aportación, pero nunca en su exclusión).

Las formas de valoración mencionadas anteriormente no constituyen, sin embargo, el único sistema para consignar el posible interés de los documentos y archivos resultantes de una búsqueda. En los grandes repositorios de archivos visuales como Flickr o YouTube, por ejemplo, se nos ofrecen también las demás fotografías o vídeos aportados por otro usuario del cual nos ha interesado alguno en particular, con lo que, finalmente, lo que hace la aplicación es provocar el encuentro de un usuario con otro. De esta manera se hace posible otra forma de búsqueda basada en hacer del usuario contribuyente un medio de filtrado de información o contenidos, suponiendo que ello servirá para satisfacer los intereses (manifestados o meramente posibles) de otro. Así, muchas plataformas ofrecen, junto a los resultados de una determinada búsqueda, aquellos documentos por los que otros usuarios que también consultaron ese mismo archivo se interesaron antes o después, lo que abre la búsqueda a un sistema de filtrado totalmente basado en la particularidad individual y, por lo tanto, en una radical lógica de la abundancia.

---

[18] Véase Ross Dawson, «Web 2.0 and user filtered content», septiembre de 2006 [http://www.rossdawsonblog.com/Weblog/archives/2006/09/post_2.html].

Es lógico que en esta orientación social de la gestión de la información vayan ganando importancia los motores sociales de búsqueda, así como los sistemas que atienden a los comportamientos informativos y relacionales de los usuarios de una determinada red social o plataforma, proveyendo a éstos de contenidos filtrados mediante perfiles de uso enormemente detallados. Por ello, la investigación de mercado en estas áreas se centra ahora, sobre todo, en el desarrollo de métodos que permitan predecir los intereses de búsqueda de un usuario cualquiera haciendo uso de la información registrada de otros muchos usuarios con los que aquél comparte algún tipo de interés o vinculación (métodos cuyos resultados se concretan, en la mayor parte de las ocasiones, en guías de recomendaciones o sugerencias, es decir, en un cierto sistema de anticipación de las necesidades).

Para que dentro de un sitio web dedicado a la compartición de fotografías o vídeos pueda efectuarse una búsqueda, es preciso que todos los documentos aportados estén previamente identificados y descritos adecuadamente. Hoy la vía más frecuente es la clasificación de éstos mediante etiquetas *(tags)*, palabras clave identificadoras que son asignadas a un archivo determinado para describirlo. Es un sistema de identificación abierto a la pluralidad absoluta de las formas posibles de descripción de un documento que adquiere en la web una importancia incomparable respecto a los tradicionales sistemas taxonómicos, profesionalizados, de identificación y ordenación de datos o archivos. Frente a esta nueva forma de organización a través del uso libre de *tags* por parte de las comunidades de usuarios (lo que ha venido a denominarse como *tagging*, «etiquetado» o «folksonomía»), las taxonomías tradicionales respondían a una autoridad central y experta. Por el contrario, la «folksonomía», es decir, el proceso de indexación social o clasificación colaborativa, requiere que los propios usuarios realicen la tarea de identificación. Mediante un gran número de categorías diferentes y términos descriptivos son ellos los que controlan, colectivamente, la organización de la información que comparten. La posible arbitrariedad de estas descripciones se ve, sin embargo, compensada por un lenguaje y unos términos de identificación coloquiales y sencillos, propuestos desde una perspectiva que es, precisamente, la del usuario habitual de estas plataformas y, por lo tanto, mucho más eficaz en este contexto.

La actividad de etiquetado, como sistema de descripción y asociación, es el medio para socializar y compartir un determinado documento en la web social, para que otros puedan llegar a él a través de una búsqueda. Es como la producción de unos títulos *otros*, títulos secundarios del documento para darlo a conocer más ampliamente, para que se haga posible la dimensión colectiva de su experiencia, para que se le pueda encontrar en búsquedas diferentes, poco precisas o inexactas, basadas en cualidades o aspectos de los que participa. En esos grandes repositorios de archivos propios de la Web 2.0 las fotografías o vídeos siguen buscándose mediante palabras, siguen siendo ellas las que tienen la primacía en la organización de los datos y archivos compartidos en la red.

Con todo ello, han surgido una serie de prácticas artísticas basadas en una concepción «atomística» del lenguaje que adquiere en el *tagging* toda su plenitud. De hecho, las *tags* son entidades que ejemplifican la primacía de la palabra por delante de la estructura proposicional, convirtiéndola en el principio rector de un cierto orden; uno, por supuesto, débilmente constituido y dependiente siempre del carácter incompleto de cada acto

de búsqueda, encuentro y lectura, que, al igual que en la consulta de una palabra en un diccionario, nunca puede ser separado de una visión periférica y de encuentros casuales.

Esta relación entre imágenes y términos identificadores, palabras clave o etiquetas, eje central de un importante grupo de recientes manifestaciones de arte de Internet, enlazaría, en el campo de la teoría del arte contemporáneo, con una relación más fundamental: la existente entre imagen y palabra, entre texto e imagen. Una relación que fue esencial en los planteamientos del arte conceptual y que se ve de nuevo activada, a la vez que popularizada, en las dinámicas sociales de etiquetado de archivos (vídeos, fotografías, etc.), en esta nueva forma de ordenación social y abierta de los elementos visuales de la cultura.

Un claro antecedente de las investigaciones artísticas en torno a la descripción y etiquetado de imágenes compartidas en la web es la obra titulada *Lugares en los que no he estado, gente que nunca he visto* (2004), de Jess Loseby. Mediante una secuencia de imágenes encontradas a través del buscador Google, en función de una serie de términos que suelen ser habituales para describir las fotografías en los álbumes familiares, como «de compras», «en un hotel», «jugando con la nieve», «en el mar», etc., Loseby nos introduce aquí en intimidades y afectos de personas del todo desconocidas. Con un suave proceso de desenfoque y reenfoque de determinadas áreas de estas fotografías, nos exige prestar atención a determinados personajes y detalles de éstas, a experimentar el simulacro de un proceso de recepción seguramente parecido al desencadenado por la percepción afectivamente interesada que haría de alguna de ellas aquel que la tomó con su cámara, aquellos que fueron fotografiados o los que serían capaces de reconocerles en ella, como sus amigos o familiares. Una precisa y reveladora aproximación a la casi siempre ignorada belleza, cálida y siempre afectiva, de los imaginarios *amateur*.

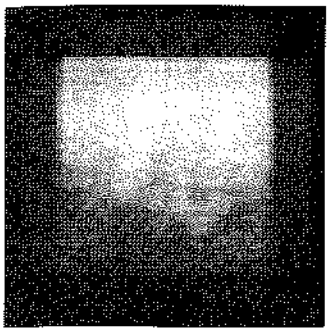
En una vía de análisis diferente deberíamos mencionar *50 people see the Eiffel Tower*[19] (2005) de Neil Kandalgaonkar, una obra de claras resonancias barthesianas[20], en la que se presentaba una imagen creada a partir de la fusión automática de 50 imágenes etiquetadas con la descripción «Torre Eiffel» albergadas en Flickr, el sitio web de compartición de fotografías más conocido y usado en la actualidad. Aquí ningún ser humano está implicado en la tarea de selección, ni en la combinación de esas imágenes. Otra propuesta muy similar a ésta, y que también juega con la idea de la «mirada turística», es la serie *Photo Opportunities* (2005-2010) de Corinne Vionnet, compuesta por imágenes creadas mediante la integración de cientos de fotografías de lugares como la Torre Eiffel, Stonehenge o el Atomium de Bruselas, y que la artista se ha apropiado recopilándolas en sitios como Flickr o Facebook. Como en la obra de Neil Kandalgaonkar anteriormente mencionada, se trata de solapamientos de fotografías-recuerdo o fotografías-*souvenir* (o *photograph-trophies*[21], si preferimos emplear el conocido término acuñado por Susan Sontag), es decir, no otra cosa que la sedimentación en capas semitransparentes de testimonios o pruebas del turista de haber estado realmente allí, de su deseo de hacer por sí mismo esa fotografía canónica, vista antes miles de veces.

---

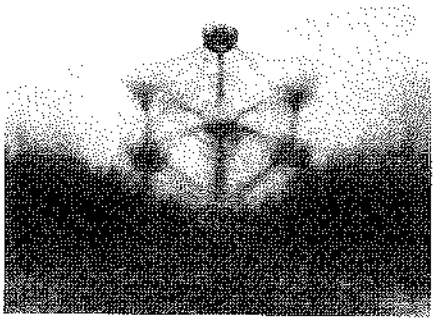
[19] http://www.flickr.com/photos/brevity/6638675/in/set-164195.

[20] Véase Roland Barthes, *La Tour Eiffel*, París, Delpire, 1964 [ed. cast.: *La Torre Eiffel*, Barcelona, Paidós, 2001].

[21] Susan Sontag, *On Photography*, Nueva York, Picador, 1977, p. 9.



26. Neil Kandalgaonkar, *50 people see the Eiffel Tower*, 2005.



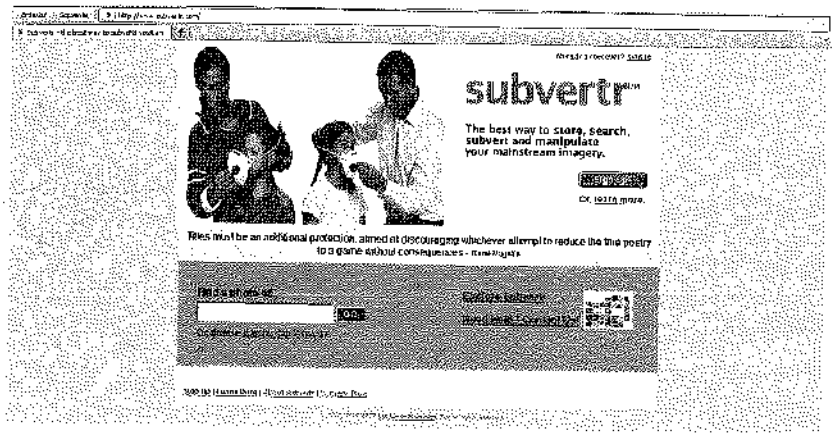
27. Corinne Vionnet, fotografía de la serie *Photo Opportunities*, 2005-2010.

Tanto la serie de Vionnet como la obra de Kandalgaonkar hacen presentes las iteraciones y repeticiones de patrones de formalización de las imágenes que la multitud de viajeros toman de esos lugares o monumentos y cómo la homogeneidad y la existencia de pautas de repetición prevalecen en la enorme diversidad, aparentemente infinita, de las imágenes creadas y compartidas por la multitud interconectada. Lo que se deja ver en esas fusiones vendría también a recordarnos aquellos conceptos generales o preconceptos que estoicos y epicúreos denominaban *prolépseis*, y que, como éstos, sería producto de la suma de infinitas percepciones anteriores, generadoras de una imagen general, casi como un modelo estadístico, un esquema general reductor de diferencias, cuya materialización en estas obras nos inquieta por su sorprendente universalidad. Investigaciones cuyo punto de partida, no lo olvidemos, se halla en las fusiones de imágenes desarrolladas por Jason Salavon en sus series de trabajos iniciadas en 1997, como *The Class of 1988* (1998) o *Every Playboy Centerfold (1988-1997)* (1998). Este tipo de estrategia basada en la fusión de multitud de imágenes será más tarde aplicada al vídeo por Kitschpatrol en obras como *Average photographs study* (2008), en la que cada fotograma será la media de 500 imágenes etiquetadas en Flickr en días diferentes con la etiqueta «interesting», revelándose un patrón de repetición que parece corresponder a la estructura de cielo-rostro-suelo.

Servirían también para ejemplificar esta vía emergente de investigación visual basada en el etiquetado de archivos los proyectos que emplean la interfaz de programación de aplicaciones abierta de Flickr, generando desde ella nuevas interfaces para gestionar, de muy diversas maneras, las fotografías que contiene este sitio[22]. Es el caso, por ejemplo, de proyectos como *Subvert*[23] (2006-2007), de Les Liens Invisibles, que apuntaba a una prometedora vía en la evolución de este tipo de prácticas y de sus potenciales más netamente crítico-sociales, o trabajos más en el campo del diseño interactivo, como *Flickr Related Tag Browser* (2005), que permitía observar lo que el autor de esta aplicación, Felix Turner, llamó el *tag space* de Flickr. Con ella se mostraban las imágenes identificadas con un determinado término en Flickr disponiéndose a su alrededor el conjunto de etiquetas que la plataforma considera relacionadas (basándose

[22] Muchas aplicaciones de este tipo pueden verse en [http://www.flickrbits.com/].

[23] http://www.subvertr.com/de



28. Les Liens Invisibles, *Subvertr*, 2006-2007.

en un análisis de las que miles de usuarios vincularon con la *tag* empleada al subir sus imágenes). En una clara relación con este trabajo aparece también el más irónico de Nils Windisch titulado *Flickrtagfight*[24] (2005-2008), que permite la visualización simultánea de fotografías de Flickr empleando dos etiquetas consideradas habitualmente como enfrentadas, como «este-oeste», «gato-perro», «bien-mal», etc. Oposiciones que, sin embargo, observamos que el mundo globalizado de las imágenes diluye completamente. Asimismo serían ejemplos dignos de mención de esta vía de actuación los «juguetes de software» de Jim Bumgardner (KrazyDad), que también operan sobre el banco de imágenes de Flickr, o el más conocido trabajo de Marcos Weskamp titulado *Flickr Graph* (2005).

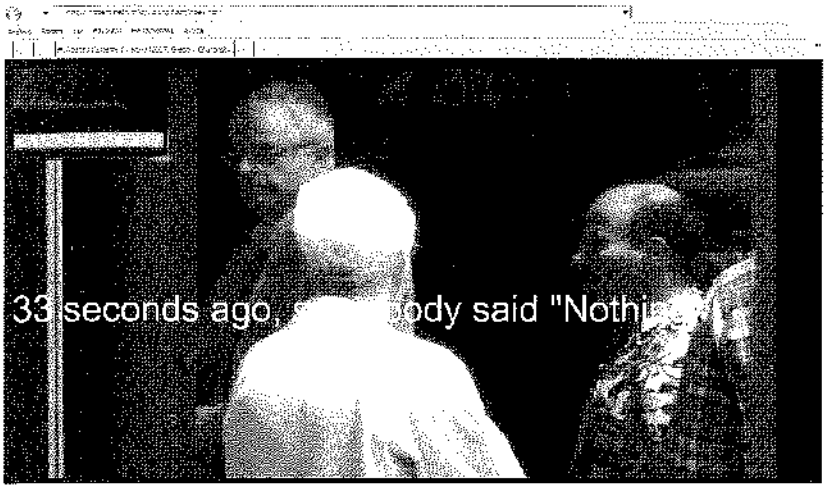
Son muchas también las experimentaciones perpetradas en torno a Delicious, un marcador social que permite almacenar, clasificar y compartir enlaces en Internet categorizándolos mediante etiquetas. Especialmente singular es la TAGallery, desarrollada por el colectivo vienés CONT3XT.NET[25], una plataforma experimental en línea constituida por una cuenta en Delicious y dedicada a la exploración del *tagging* como herramienta para la práctica de comisariado. Una de las muestras alojadas en la TAGallery es «I tag you tag me: a folksonomy of Internet art»[26] (2007), ideada por Luis Silva y centrada en la creación colectiva de metadadatos sobre obras de arte de Internet. El proyecto parte de la premisa de que la producción social de metadatos sobre esas obras es, en definitiva, la producción social de un discurso crítico sobre ellas (como categorización y descripción de éstas a través de palabras clave), producido por sus propios espectadores. Otra propuesta de gran interés, centrada en este mismo conjunto de cuestiones, fue la exposición «Tag ties and affective spies» (2009), comisariada por Daphne Dragona para el Museo de Arte Contemporáneo de Atenas y que incluía obras centrales en esta investigación creativa acerca de los procesos de identificación y etiquetado de información en la web, como *L'attente I*[27] (2007) de Grégory Chatonsky, *A*

[24] http://www.netomer.de/flickrtagfight/fight/

[25] El colectivo CONT3XT.NET está conformado por Sabine Hochrieser, Michael Kargl y Franz Thalmair.

[26] http://tagallery.cont3xt.net/?p=13/

[27] http://incident.net/works/flussgeist/waiting/flash/index.html



29. Grégory Chatonsky, *L'attente / Waiting 1*, 2007.

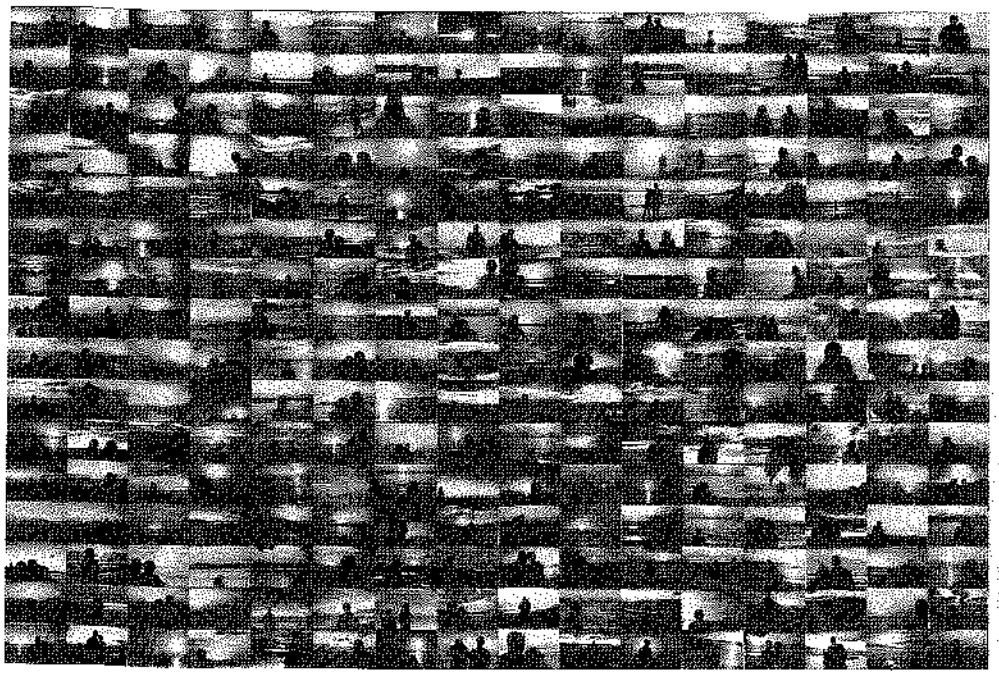
Tag's Life[28] de George Holsheimer, Mirjam ter Linden, Daan Odijk, Patri Sadiqah y Raoul Siepers, o *Del.icio.us/winning information*[29] (2008) de Jodi.

Probablemente, el mayor atractivo de las prácticas de *tagging* social como centro de la actividad artística subyazca en el hecho de que esas categorizaciones muchas veces no son taxonómicas (no se trata de elegir términos de un vocabulario prefijado) sino que en ese ejercicio de categorización las posibilidades en la elección de términos son infinitas, además de muy numerosos los que pueden ser finalmente incluidos (por ejemplo, son decenas las etiquetas que pueden ser asignadas a una fotografía que se quiera compartir en la mayor parte de los grandes repositorios colectivos de la web). Sin embargo, en muchas de estas plataformas no hay un sistema preestablecido de categorías o palabras clave para identificar un determinado ítem, ni se halla prefijada ninguna estructura concreta que deba caracterizar las etiquetas, con lo que el acto de identificación cae en un abismo de indeterminación que hace de la actividad de etiquetado una actividad de creación *abierta* en sí misma. Esa indeterminación se abre, en la búsqueda, a equívocos o encuentros azarosos, a conexiones arbitrarias (como las producidas por confusiones entre etiquetas homónimas, o polisémicas, por ejemplo), a correspondencias insólitas entre palabras e imágenes (las palabras parecen vagar en la web a la aventura). En realidad, no hay elección de «etiquetas» que pueda considerarse errónea en la descripción de un archivo, como mucho improcedente (como en el caso de términos sexuales, por ejemplo, a veces no aceptados por algunas plataformas), lo que, en el fondo, supone una apertura radical a una forma muy específica de creatividad, que tiene que ver con la categorización, una actividad que siempre estuvo restringida a los sectores profesionales del conocimiento y que ahora se populariza radicalmente.

[28] http://staff.science.uva.nl/~dodijk/aTagsLife/

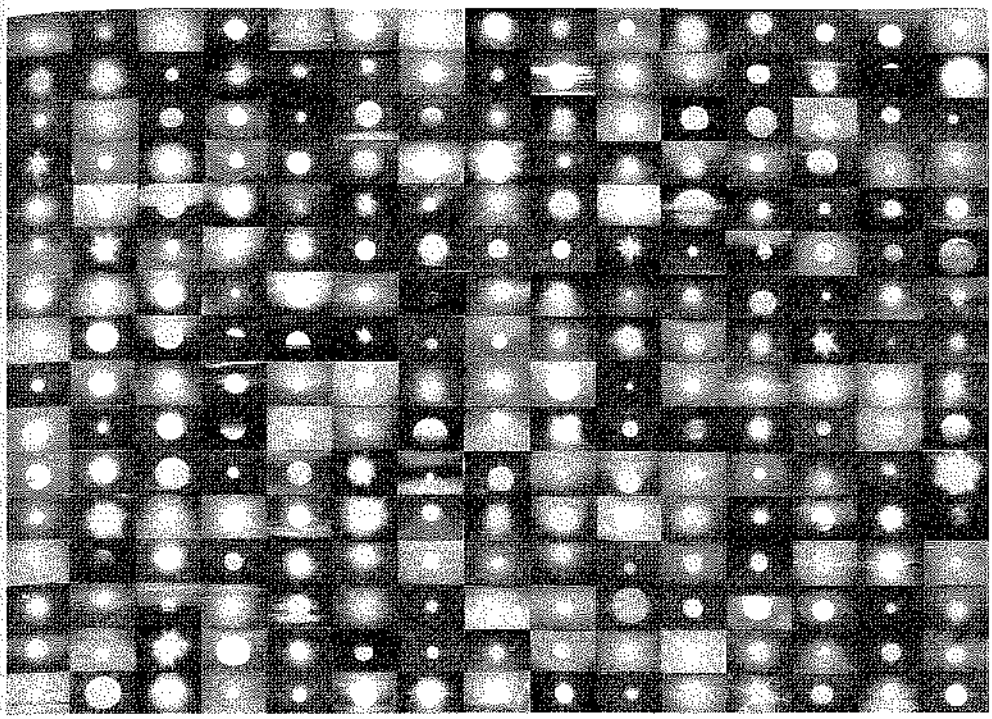
[29] http://www.delicious.com/winning_information/?page=3/

Por todo lo dicho, no puede sorprendernos que muchos artistas consideren hoy de extremo interés este proceso de socialización del juego de las identificaciones, de las designaciones, estas nuevas dinámicas del etiquetado de archivos, en las que todo el mundo relaciona palabras con archivos de imagen, audio o direcciones web. En última instancia, lo que estos artistas tratan de tematizar son los intentos de *todo el mundo* por establecer un cierto orden de relaciones, a veces excesivamente basado en consideraciones personales, demasiado particulares, entre las palabras y las cosas.



30. Penelope Umbrico, *Sunset Portraits*, 2011 (fragmento).

Un caso de especial interés dentro de este conjunto de indagaciones creativas sería *Sunset Portraits* (2011) de Penelope Umbrico, conformada por imágenes extraídas de Flickr y etiquetadas con la palabra «sunset» (puesta de sol) por sus autores. Una serie que tematiza el común conflicto entre el deseo de singularidad y el no poder (o no querer, quizá) escapar de la homogeneidad, entre el intento de vivir «una vida propia», y la uniformidad y convenciones en las formas de representarla. Se señalaría así la contraposición entre el carácter «democrático» de los nuevos medios de la conectividad y las prescripciones en su uso asimiladas por parte de la multitud conectada, en gran medida basadas en formas prediseñadas de representación del tiempo del disfrute, del amor o de la amistad. La serie de Umbrico apuntaría, pues, a las pautas estereotipadas en el registro y compartición de experiencias comunes, al tiempo que al carácter singular que cada individuo supuestamente querría proyectar en sus representaciones. Una línea de investigación que la artista había ensayado ya en la serie *Suns (From Sunsets) from Flickr*, iniciada en 2006 y en la que había recortado de esas imágenes encontradas en Flickr con la etiqueta «sunset» la imagen del sol, conformando enormes acumulaciones de



31. Penelope Umbrico, *Suns (From Sunsets) from Flickr*; 2006-actualidad (fragmento).

fragmentos de fotografías que, dispuestas reticularmente, jugarían con las oposiciones entre repetición y diferencia, singularidad y homogeneidad. Y todo ello en relación a un elemento natural, el sol, tan cargado, por una parte, de simbología filosófica y mística y, por otra, presente en esas imágenes de Flickr como mero (pero obligatorio) atrezo de los retratos de amigos y familiares en las fotos vacacionales. Acumulaciones las de Umbrico que nos exigen recordar las de los artistas (Allan McCollum sería sin duda referencia obligada aquí) que desde hace décadas han estado investigando en las ambivalencias de la oposición entre repetición y diferencia, en una época en la que la diferencia es uno de los conceptos más inflacionados, y en la que los discursos de ella derivados parecen, paradójicamente, ser cada vez más la condición esencial de sofisticados procesos de homogeneización cultural.

Interactividad electrónica e interacción social

Recepción y cocreación. Antecedentes de una compleja relación

Las posibilidades de cocreación entre artista y espectador han sido un tema central en la historia del arte contemporáneo ya desde las primeras vanguardias del siglo xx. Su mayor interés residiría, en nuestra opinión, más que en su vertiente de innovación en el ámbito de los lenguajes y procesos creativos, en los potenciales políticos y de activación social que podemos considerar inherentes al desarrollo y promoción de una recepción más activa de las obras por parte de sus espectadores. Así, el posicionamiento de los que afirmaban que el efecto de la obra de arte era uno de los criterios principales de una estética marxista aún por crear[1] resulta especialmente revelador de lo que subyace históricamente en esta contraposición entre el papel del receptor en la contemplación *pasiva* de las obras de arte y la de un receptor activo, que se presupondría, por ello, más «emancipado»[2]. Ciertamente, estos esfuerzos por intensificar los aspectos más activos de la recepción de las obras de arte se han considerado, sobre todo en los últimos sesenta años, como importantes catalizadores para el cambio social, vinculándolos siempre a nuevas oportunidades para el desarrollo de formas de vida y experiencia alternativas. Unos potenciales inherentes a las producciones artísticas que radicarían, evidentemente, más en lo que Wolfgang Iser denominaba como el polo «estético» de la obra (referido a la concreción de ésta llevada a cabo por el lector) que en el polo propiamente «artístico» (referido al texto creado por el autor[3]).

---

[1] Véase Hans Robert Jauss, «Continuación del diálogo entre la estética de la recepción "burguesa" y "materialista"», en Rainer Warning (ed.), *Estética de la Recepción*, Madrid, A. Machado Libros, 1989, p. 209.

[2] Según Jauss, «la Estética de Lukács recogía el problema del efecto para situar al sujeto receptor, en la línea de la estética burguesa clásica, en el papel pasivo de la contemplación pasiva, garantizando así [...] la autoridad de la obra frente a los ataques del receptor emancipado», *ibidem*.

[3] Wolfgang Iser en «El proceso de lectura: enfoque fenomenológico», *ibidem*, p. 215.

Recordemos, por otra parte, que fue la idea de lo «universal sin totalidad», con la que tantos autores han identificado al ciberespacio, la que sirvió a Pierre Lévy para señalar lo que él consideró como el carácter más específico de los géneros artísticos propios de la cibercultura: «la creación continua»[4]. Tanto la participación de los intérpretes como el propio concepto de creación colectiva implicarían que el acontecimiento de la creación ya no se limite al momento de la concepción o de la realización de la obra. De ahí su denominación de los testimonios artísticos de la cibercultura como «obras-flujo», «obras-proceso» u «obras-acontecimiento», términos que, a su vez, presupondrían un nuevo cuestionamiento de las figuras tradicionalmente garantes de la sustancialidad, integridad y totalización de las obras, como es, entre otras, la figura del autor.

Si bien fueron muchas las experiencias que, ya desde finales de los años veinte del pasado siglo, buscaron la participación del espectador en la propia materialidad física de las obras o en la *situación* generada por ellas, fue sobre todo durante la década de los sesenta cuando se iniciaron una serie de experimentos que pretendían llevar aún más lejos esas investigaciones, incorporando tecnologías y nuevos medios de comunicación. Lo que se procuraba era extender ese potencial «emancipatorio» (que se presuponía ligado a una recepción más activa de las obras de arte) al campo de los medios, abriendo así todo un mundo de nuevas relaciones posibles con éstos. Se reclamaba, por lo tanto, un empleo «reorganizativo» (a la manera propuesta por Walter Benjamin) de los nuevos medios de comunicación y de las herramientas propias de éstos, coincidente también con algunas de las reclamaciones más típicas del activismo social de mediados y finales de los años sesenta.

Lo más relevante en la mayoría de aquellas propuestas es que invitaban a los espectadores a una apropiación creativa y lúdica de los medios de comunicación y de sus tecnologías. En este intento de conseguir una apropiación *social* de éstos, se redefinía la práctica artística como actividad de creación de nuevas relaciones, activas, entre usuarios y medios tecnológicos; es decir, como una vía idónea para el desarrollo de formas alternativas (frente a las vinculadas exclusivamente al consumo), más «humanizadas», de empleo de las tecnologías y medios de comunicación de masas. Muchas de aquellas indagaciones artísticas, inspiradas en gran medida por Fluxus y por las manifestaciones del *happening*, sobre todo, vinieron a ser denominadas internacionalmente como *Intermedia art*[5]. Habíamos visto, por ejemplo, espectadores modificando las imágenes de una pantalla de televisión en obras como *Magnet TV* (1965), de Nam June Paik, o someterse a situaciones del todo inhabituales en *Open Score* (1966), de Robert Rauschenberg; investigaciones sobre la interacción entre espectador y obra (entendida ésta como una «situación social» y no como un objeto de contemplación) en las que lo que realmente se estaba planteando era una forma de generar espacios colectivos de interacción mediada tecnológicamente, considerando esta actividad como práctica artística en sí misma. Infinidad de iniciativas ahondarán en esta idea, conformando un amplísimo espectro de tipologías, dentro de las que podríamos incluir obras como *Videoplace* (1974) de Myron

[4] *Ibidem*, p. 108.

[5] Véase Hans Breder y Klaus-Peter Busse (eds.), *Intermedia: enacting the liminal*, Norderstedt, Dortmunder Schriften zur Kunst, 2005.

Krueger o *Arc en Ciel* (1978) de Michael Hayden, así como algunos de los trabajos de Nicolas Schöffer, Jeffrey Shaw, Grahame Weinbren, Lynn Hershman o Roy Ascott[6], entre otros muchos autores. En su mayoría, apuntaban a una perspectiva social del concepto de interacción electrónica, en la que los esfuerzos por investigar las posibilidades creativas de la interaccción ser humano-máquina[7] derivaban hacia una mucho más relevante investigación sobre las interacciones ser humano-ser humano a través de las máquinas.

Sin embargo, esa tendencia hacia la incorporación participativa de las audiencias en las manifestaciones artísticas tuvo fuertes opositores. En muchas ocasiones se ha mencionado la obra *Live-Taped Video Corridor* (1970), una estrecha instalación de pasillo de Bruce Nauman, como uno de los ejemplos más paradigmáticos de este rechazo a la consideración positiva de la interacción obra-espectador. En esa instalación, la tecnología del circuito cerrado de vídeo tan sólo servía para confrontar a un único espectador con su propia imagen, para abordar la relación entre éste y el propio medio en términos incuestionablemente intimidatorios.

Otro de los ejemplos paradigmáticos de este recelo respecto a la participación del espectador son las acciones filmadas en vídeo de Vito Acconci de principios de los 70. Se trata de falsos diálogos con el espectador que, evidentemente, no pretendían interacción directa o real con él. Eran acontecimientos privados, grabados en vídeo. La cámara

32. Vito Acconci, *Theme Song*, 1973. Cinta de vídeo, blanco y negro, 30 min.

[6] Especialmente influyentes para el desarrollo de muchas de las propuestas de *net art* fueron las estrategias de narración colectiva planteadas por Roy Ascott en *La plissure du texte* (1983).

[7] El libro de Norbert Wiener *The Human Use of Human Beings* (1950) fue una referencia de gran interés para las implicaciones socioculturales de la interacción ser humano-computador.

actuaba como representación del *otro* (la audiencia de la acción) cuyo acto de recepción siempre sería en diferido. La tecnología del vídeo parecía operar en estas grabaciones (recordemos, por ejemplo, su *Theme Song*, de 1973) como un medio de separación del artista respecto del mundo exterior, permitiéndole situarse en un espacio de aislamiento, que, paradójicamente, sólo los instrumentos de los nuevos medios de comunicación de masas parece que podrían proporcionarle.

Este rechazo de la interacción parecía responder a una pérdida de confianza en los potenciales «emancipadores» de la participación de las audiencias en el proceso de constitución de la obra o de la «situación» artística. De hecho, muchos artistas nunca creyeron en las presupuestas capacidades de las nuevas experiencias participativas para conseguir que el espectador cuestionara de forma efectiva, trasformándolos o flexibilizándolos creativamente, sus hábitos cotidianos de conducta, percepción, lenguaje y comportamiento social. Y tampoco fueron escasos los que se opusieron a aceptar como verdaderos los potenciales de transformación social que muchos consideraban inherentes a la eliminación de las barreras entre los conceptos de autor, obra-situación y audiencia.

Años más tarde, el despliegue de la microinformática en el ámbito doméstico que tuvo lugar a partir de la segunda mitad de la década de los ochenta supuso que términos como «participación» o «interacción» fuesen progresivamente reemplazados por otro mucho más asociado a lo informático: «interactividad»[8]. Éste se irá convirtiendo en un atractivo objeto de consumo; las nuevas industrias de productos informáticos tratarán de instaurarlo como el término definidor de las nuevas relaciones entre tecnología y consumidor. Añadido a esto, la fascinación por las posibles aplicaciones de los ordenadores al campo del arte acabaría definitivamente recuperando el entusiasmo por las posibilidades de intervención activa del espectador en la propia experiencia de la obra. Otra vez se quería poner fin a la clásica contraposición entre objeto y proceso, autor y espectador, productor y usuario, un objetivo que será primordial, como veremos, para muchas de las manifestaciones del primer arte de Internet.

Recepción estética e interactividad

Las obras interactivas de *net art* representan una de las vías de la creación artística contemporánea en la que más intensamente se ha reclamado el carácter procesual de la obra de arte. Pues no sería adecuado describir estas obras como resultados de un acto creador a ser experimentado en su fase final por los espectadores; ellas consisten, más bien, en el diseño de una experiencia que éstos pueden hacer acontecer en direcciones diferentes. Hablar de estas creaciones sería hacerlo, sobre todo, de procesos de envolvimiento del espectador en determinadas situaciones, de la puesta en marcha de procesos de experiencia específicos, cuyo diseño conformaría, en última instancia, su principal intención. De hecho, lo que muchas obras de arte de Internet contienen son, fundamentalmente, posibilidades de actuación frente a los diversos elementos que las

[8] Véase Inke Arns, «Interaction, Participation, Networking Art and telecommunication», en *Media Art Net 1: An Overview of Media Art*, 2004 [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/communication/].

componen. En ellas, el espectador, más que abandonarse a una visión, es obligado a comprometerse en una acción. Incluso podríamos afirmar que experimentar una de estas obras es, sobre todo, experimentarnos a nosotros mismos en ella, habiendo sido el hacer posible esa «autoexperiencia» uno de los mayores retos, sobre todo, del primer arte de Internet.

En la propia ideación de una obra digital interactiva se reconoce como parte del proceso de creación el hecho de que el espectador va a «jugar» literalmente con ella. Experimentarla tiene mucho de «producirla», de «ponerla en marcha», de «interpretarla», empleando este término tanto con el significado de concebir un sentido posible en ella como de «ejecutar» físicamente la obra, como lleva a cabo el intérprete musical desde una partitura o el actor desde su guión (en este sentido, resultaría muy esclarecedora la polisemia del verbo inglés *play:* «jugar» a algo pero también «actuar» como lo hace un actor, así como «tocar» un instrumento, como hace un músico al «interpretar» una pieza). Por lo tanto, lo que el artista crea es, esencialmente, una compleja circulación de asociaciones y mecanismos relacionales que permitirá que el espectador componga, incluso, configuraciones sintácticamente distintas de una misma obra. Evidentemente, uno de los puntos extremos de este carácter procesual de la obra de Internet lo constituyen aquéllas en las que la interacción de un espectador con la obra deviene, literalmente, un nuevo texto para otros espectadores, como sucedía, por ejemplo, en el proyecto *Please Change Beliefs*[9] (1995), de Jenny Holzer.

Experimentar la obra es, pues, en muchos casos, afectarla. En esa situación, el espectador-usuario se confronta, sobre todo, con la constancia y registro de sus posibilidades de actuación. Así, la interacción con muchas obras digitales conformaría una nueva fase de estudio de la «Estética de la recepción»[10], campo de trabajo al que la creación electrónica interactiva en la red ha incorporado nuevos e interesantes problemas.

No obstante, y frente a la frecuente presuposición de que el concepto de interactividad entre obra y espectador es algo fundamentalmente vinculado al «arte interactivo digital», debemos tener muy en cuenta que todo acto de lectura fue siempre interactivo, que siempre hubo participación activa del espectador en la concreción de todo texto, recreación en cada acto de lectura; esto es, que interpretar cualquier obra de arte no consiste, en última instancia, sino en actualizar sus posibilidades de interacción comunicativa. Por ello, la presencia del receptor de una obra forma parte siempre del código del emisor, pues el código no existe en sí mismo, sino gracias a su manifestación en el discurso. Pero aunque ese proceso de interacción sea común a todas las obras artísticas, de lo que no cabe duda es de que los intentos de intensificar el ofrecimiento a la participación fueron en aumento con la llegada de las tecnologías digitales a los campos de la creación artística, convirtiéndose, en muchos casos, en su tema central de investigación. Una intensificación del interés por la interacción entre obra y receptor, que no sería, por todo lo anteriormente mencionado, sino un nuevo intento de radicalización de las posibilidades inherentes a la estructura apelativa de las obras artísticas.

---

[9] http://www.adaweb.com/project/holzer/cgi/pcb.cgi?change/

[10] Véase Rainer Warning (ed.), *Estética de la Recepción*, cit.

Si en relación al arte de Internet podemos hablar de alguna forma narrativa predominante a lo largo de su historia, lo sería de una vinculada a la espacialización de elementos, al montaje espacial de zonas activas de la imagen, en forma de *botspots*, hipervínculos o direcciones de destino, conformadoras de esas cadenas asociativas que llamamos «hipertexto» y en las que la narración no es otra cosa que una ruta aventurada por el usuario. Ciertamente, tendríamos que hablar de «montaje en el espacio» (frente al tradicional «montaje en el tiempo» propio de la cinematografía y de la videocreación) como característica esencial de las formas narrativas propias, sobre todo, del primer arte de Internet, así como de sus antecedentes en el *CD-ROM art*. Ya desde aquellas primeras creaciones artísticas interactivas se había rechazado como característica básica del tejido narrativo de las obras digitales una disposición de elementos en el tiempo; la suya, profundamente espacial y compleja, incorporaba, fundamentalmente, posibilidades de acción *espacializada* frente a esos elementos.

Habitualmente se ha afirmado que las teorizaciones de Vannevar Bush sobre el sistema no linear de almacenamiento de datos llamado *Memex* (ideado en 1945) podrían ser consideradas como el primer modelo de hipertexto propiamente dicho. No obstante, un inmenso conjunto de propuestas anteceden a las de Bush. Una forma de protohipertexto podría estar ya presente, por ejemplo, en la obra de Moholy-Nagy *Filmváz: A nágyváros dinamikaja* (1925), y mucho más atrás en el tiempo, en el siglo xiii, podríamos considerar la máquina de pensar de Ramon Llull (que empleaba discos concéntricos interconectados) como un cierto antecedente de lo que podemos entender como sistema hipertextual.

Por su parte, Ted Nelson reconoció que el poema de Samuel Taylor Coleridge *Xanadu* fue para él la inspiración de lo que en 1965 denominó *hypertext* e *hypermedia*, así como los libros *Pálido fuego* (1962) de Vladimir Nabokov y *Rayuela* (1963) de Julio Cortázar. Desde luego, mucho parece tener que ver también con esa intención de ruptura de toda linearidad narrativa el *Finnegans Wake* (1939) de Joyce, quien, a través de un complejo sistema de interconexiones en el tejido de esta obra, habría hecho del proceso no secuencial del acto de pensar su eje argumentativo principal. O lo planteado por William Burroughs, siempre interesado en técnicas que evocaran la propia actividad mental, el «movimiento» del pensamiento, y quien desarrollaría una estrategia narrativa basada en redes multidireccionales de lectura, no linear e intensamente fragmentaria, a través de las técnicas de corte *(cut-up)* como las que empezó a poner en práctica a partir de 1959.

Siendo el hipertexto una escritura no secuencial, lo que se abría era la fascinante posibilidad de explorar, precisamente, el carácter no lineal de las estructuras de las ideas, como Nelson proponía en su libro *Computer Lib/Dream Machines* (1974). El hipertexto era concebido así como una forma de escritura no secuencial, probablemente muy similar a las formas de funcionamiento de la propia mente. Por su parte, George Landow describirá esta nueva forma de expresión como *intertextuality*[11], haciendo uso de la noción propuesta por Julia Kristeva. Para Landow, el texto se convertía en una red de

[11] Véase George P. Landow, «What Critics Do: Critical Theory in the Age of Hypertext», en George P. Landow (ed.), *Hyper/Text/Theory*, Baltimore y Londres, The Johns Hopkins University Press, 1994. Véase también, del mismo autor, *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore y Londres, The Johns Hopkins University Press, 1992.

particulares «lexías» o unidades textuales, sentencias y párrafos sólo afrontables en una experiencia de desaparición de cualquier linearidad, de toda «razón» narrativa.

Ya hemos comentado que las posibilidades de interacción del espectador con muchas de las obras digitales en línea hacen que experimentarlas sea, en términos generales, producirlas en el sentido de «ejecutarlas», de «ponerlas en marcha». En cada ocasión la obra sería de nuevo producida ella-misma-ahí, en la pantalla, pues son obras que, en gran medida, se «producen» al tiempo que se experimentan, respondiendo a una extensa y compleja circulación de asociaciones y mecanismos relacionales, cambiante en cada momento en el que la red de hiperenlaces es transitada y recomponiéndose siempre en textos sintácticamente distintos[12]. Por consiguiente, mucha de la creación digital interactiva sería generadora de experiencias emergentes en función de la disposición del observador, es decir, conforme al registro y efecto de sus acciones sucesivas.

Por supuesto, si la interactividad implica también el ser percibido por la máquina, esta bilateralidad en la acción tiene como resultado el predominio de un tipo de imágenes que no remiten a sí mismas más que por otra cosa, tan sólo en función o respecto a algo, acción o situación, y que, probablemente, podríamos calificar, empleando un término de Pierce, como imágenes de «segundidad». En realidad, no sería exagerada la afirmación de que el arte interactivo digital está constituido, casi de forma exclusiva, por este tipo de imágenes, al estar basadas en una cierta lógica de la oposición: acción-reacción, excitación-respuesta o situación-comportamiento[13].

En definitiva, una gran parte del arte de Internet insistió, una y otra vez, en el análisis de cómo el medio digital sería capaz de redefinir las condiciones de la lectura, de cuáles podrían ser las nuevas aportaciones en los procesos de concreción de la obra por parte del espectador, valorando también la dimensión social de todo este proceso[14]. Lo que nos obligaría a un estudio sobre todo de «experiencias» y no tanto de «obras», de lo «estético» más que de lo «artístico», según la distinción que hiciera Iser[15].

En último término, el estudio de muchas de las obras de Internet nos exige atender a la sucesión temporal de estados que constituye el comportamiento del espectador respecto a la máquina y a los tiempos y momentos de reacción de aquél respecto a la obra. Pues ésta es una «virtualidad» actualizada por instrucciones y por las acciones posibles de su usuario-espectador, donde la relación en términos de tiempo con ella sólo puede definirse como de sincronización entre imagen y observador. Obviamente, esta sincronización de la imagen es propia de la simultaneidad técnica y procesual de lo digital. Lo que se ve en la pantalla se está parcialmente generando en ella, está siendo descodificado acorde con el software de navegación y mostrado según la configuración y tipo de monitor. El momento de presencia ante nuestros ojos de esas configuraciones

---

[12] Véase Uwe Wirth, «Literatura en Internet o ¿a quién le importa quién lea?», en C. Giannetti (ed.), *Ars Telematica*, Barcelona, ACC L'Angelot, 1998, pp. 59-70.

[13] Sobre el concepto de «segundidad», véase la descripción que de éste hiciera Gilles Deleuze, en *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, Barcelona, Paidós, 1984, p. 52.

[14] Recordemos que, según Felix Vodička, el problema de la recepción de una obra literaria supone, ante todo, una investigación de sus concreciones. Véase «La concreción de la obra literaria», en Rainer Warning (ed.), *Estética de la Recepción*, cit., p. 63.

[15] Wolfgang Iser, «El proceso de lectura: enfoque fenomenológico», *ibidem*, p. 215.

visuales es testimonio de una fase de su producción misma. Por lo tanto, el régimen temporal de la imagen digital interactiva es el de un estado permanente de actualización en función de la interacción con el usuario. Con lo que, si nos atreviéramos a hablar de una «ontología» de la imagen digital, tendríamos que hablar de una imagen que es un «siendo-ahí» a cada momento, de una indiferenciación cada vez mayor del ver y del producir, del atender a y el «estar siendo» de la imagen.

Las críticas al concepto de interactividad

La fuerte reactivación del concepto de «interactividad» que tuvo lugar a principios de los años noventa, con los primeros desarrollos del arte de Internet y con la proliferación de instalaciones digitales interactivas, no dejó de suscitar profundas reticencias. No fueron infrecuentes, por ejemplo, las críticas que veían el fenómeno del arte interactivo como un cambio de la representación a la manipulación[16], considerando el arte interactivo como el desarrollo y sofisticación de una tendencia, para muchos generalizada en el arte contemporáneo, hacia la manipulación del espectador[17]; eso sí, camuflada en lo reconfortante de términos como «participación» o «cocreación» mediante los que se sometería a la audiencia, bajo la seducción de la experiencia del arte «del futuro», a seguir unas pocas opciones, en un pseudointeractivo juego que Alexei Shulgin, por ejemplo, consideraba basado en un banal deseo de poder del artista sobre la audiencia[18]. La interactividad, por tanto, simplemente como «otro nombre para ir de compras», según la definiera irónicamente Christine Tamblyn, o, quizá, un fenómeno con la capacidad, según Paul Virilio, de «privar al hombre de su libre albedrío para encadenarlo a un sistema de preguntas y respuestas que no tiene parangón»[19]. La inmediatez del requerimiento de respuesta (la que se exige en el sistema informático es siempre «una respuesta inmediata»[20]) colaboraría también, muy decisivamente, en este proceso de captura del espectador-participante. Como en un juego, «todo está pasando allí»[21]. En su inmediatez, el valor de presente de la acción adquiere una desmedida importancia. Desde este posicionamiento crítico, podríamos también, por ejemplo, definir el *zapping* televisivo como la forma más básica de interacción electrónica, en cuanto que es fruto de un acto de selección en tiempo real, donde la pasividad forzosa del espectador es disimulada en la posibilidad de una alternatividad nunca intencional, carente de verdaderas opciones personales. Una sucesión interminable de discontinuidades y rupturas que sería, en realidad, el signo más evidente de la continuidad propia del alienante fluir de lo mediático.

Sin embargo, la crítica de mayor peso y, seguramente, de mayor interés al concepto de interactividad en relación al primer arte de Internet estuvo centrada en la propia re-

---

[16] Véase Alexei Shulgin, «Art, Power, and Communication» (1996) [http://sunsite.cs.msu.su/wwwart/apc.htm].

[17] Lev Manovich, «On Totalitarian Interactivity» (1996) [http://www.manovich.net/TEXT/totalitarian.html].

[18] *Ibidem.*

[19] Paul Virilio, *El cibermundo, la política de lo peor, ¿una política suicida?*, Madrid, Cátedra, 1997, p. 80.

[20] Bill Nichols, «The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems», en John Thornton Caldwell (ed.), *Theories of the new media. A Historical Perspective*, Londres, The Athlone Press, 2000, p. 97.

[21] *Ibidem.*

definición del concepto de lectura que impone el sistema hipertextual. Como ya hemos comentado, muchos consideraban que, gracias al sistema hipertextual, la obra era poseedora de una mayor capacidad para activar la «correalización», por parte del espectador, de la intencionalidad dispuesta en ella, a través de las fuertes indeterminaciones que el hipertexto deja como lugares vacíos, abriendo constantemente nuevas posibilidades a la actividad estructuradora del espectador-participante. Sin embargo, para los más escépticos, el sistema hipertextual, lejos de ofrecer una vía hacia una pretendida supresión de límites entre diferentes estados mentales o afectivos, debía entenderse como otro ejemplo más de la creciente y negativa tendencia a la «externalización de la vida mental»[22] en nuestra sociedad, una nueva obstaculización, en resumidas cuentas, para la concurrencia del pensamiento crítico y el técnico.

Otro frente en el que se concentraron importantes críticas al concepto de interactividad fue el derivado de la comprobación de cómo, de forma creciente, la interactividad se revelaba como un sistema de virtualidades, como una práctica de meros efectos. Como es obvio, la participación del público en los programas de la televisión o su simple presencia como espectadores serían el primer y más claro ejemplo de este hecho en el campo de los *media*; una cuestión de falta de perspectiva, de distancia cero respecto a la escenificación en la que se nos invita a sumergirnos para participar, incapaces de adquirir un distanciamiento crítico de una situación de la que formamos parte integrante; participación, por lo tanto, en algo en lo que es imposible participar verdaderamente[23]. No es inadecuada, por ello, la vinculación entre estas críticas a la interactividad y la subversión del software como la desarrollada por el grupo holandés Jodi[24]. Confrontado con imágenes constantemente cambiantes del *crash*, del bloqueo final del ordenador, como si éste hubiese sido infectado por un virus que va a acabar con él, el espectador de los primeros trabajos de este grupo está indefenso hasta que la obra acaba revelando que su presencia en la pantalla simula, quizá vanamente, «el no simulable final de todas las máquinas de simulación»[25]. Creaciones que evidencian cómo nuestra dependencia de los ordenadores y de los sistemas de telecomunicación no sólo implica nuevas formas de actuación, sino también el primado de determinadas categorías de la experiencia de vida; es decir, que las cosas ya no sólo pueden estar bien o mal sino, sobre todo, «dentro o fuera de control»[26].

Por último, no podemos dejar de mencionar que la interactividad digital no fue capaz de escapar a los procesos de fetichización; a finales de los años noventa del pasado siglo, el nuevo objeto fetiche del arte electrónico fue, sin duda, el propio proceso

---

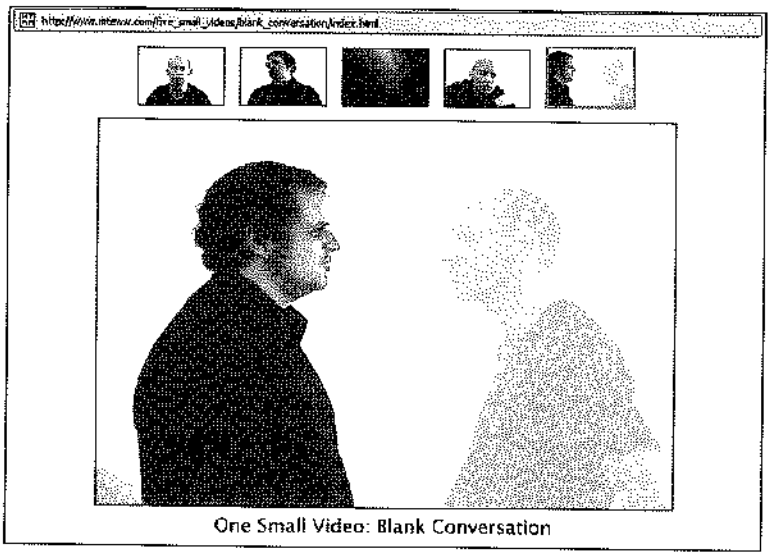
[22] Lev Manovich, «On Totalitarian Interactivity», cit. De esta forma, los enlaces, el hipervínculo, servirían para objetivar aún más, como propusiera Manovich en este texto, los procesos de pensamiento que envuelven las actividades de conectar ideas, imágenes, recuerdos, pidiendo al espectador «seguir asociaciones programadas» hasta hacer, incluso, que acabemos confundiendo «la estructura de la mente de alguien con la nuestra» *(ibidem)*.

[23] Esto recordaría lo que denunciaba la Internacional Situacionista al afirmar que la sociedad del espectáculo organizaba siempre «la participación en algo en que es imposible participar». I. S., «La vanguardia de la presencia», en *La creación abierta y sus enemigos*, Madrid, La Piqueta, 1977, p. 267.

[24] El grupo Jodi está formado por Joan Heemskerk y Dirk Paesmans.

[25] Dieter Daniels, «Strategies of Interactivity» (2000) [http://www.medienkunstnetz.de/source-text/65].

[26] Sherry Turkle, «Constructions and reconstructions of the self in virtual reality», en Timothy Druckrey (ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nueva York, Aperture, 1996, p. 356.



33. MTAA (M. River & T. Whid Art Associates), *Five Small Videos About Interruption And Disappearing*, 2003.

interactivo[27], el envolvimiento en la acción. Quizá por ello, no son pocos quienes han planteado la necesidad de una redefinición total del término «interactividad». Por ejemplo, la famosa clonación de los *websites* dedicados a la creación artística en la red y su posterior manipulación desarrollada por el grupo 0100101110101101.ORG en sus *Hybrids of the heroic period*[28] (1998-1999) supuso desplazar el sentido del concepto de «obra interactiva» hacia el «uso interactivo» de la obra, entendiendo la interactividad como un «uso» diferente de la misma, uno no contemplado por su autor.

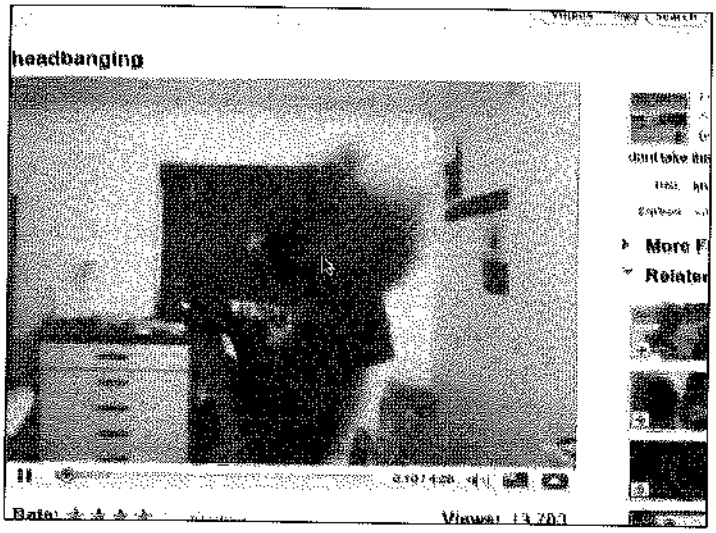
Desde todas estas consideraciones, no sería disimulable el fracaso de muchas de las manifestaciones artísticas que adoptaron como prioritario el concepto de interacción con el espectador, cayendo así, en la mayor parte de los casos, en una involuntaria renovación del concepto mismo de «espectáculo», haciendo meramente evolucionar al espectador «pasivo» hacia un «espectador estimulado» que aprieta botones, o, en otras palabras, forzando la situación «don't think, click».

Un excelente ejemplo de esta crítica a las posibilidades «emancipatorias» de la interactividad, en el que se reflexiona irónicamente sobre lo cercano que puede estar el concepto de «interacción» del de «manipulación», es la obra *Five Small Videos About Interruption And Disappearing*[29] (2003) del colectivo MTAA. En ella, la posibilidad de intervención del espectador sería, sobre todo, regulativa. Planteada como una actualización (más o menos perversa) de las formas y temas presentes en las primeras obras de *performance art* basadas en vídeo de los años setenta, *Five Small Videos About Interruption And Disappearing* revisita

[27] La siguiente afirmación de Bill Nichols es muy explícita en este sentido: «La interacción cibernética enfatiza lo fetichista más que el objeto fetiche». Bill Nichols, «The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems», en John Thornton Caldwell (ed.), *Theories of the new media. A Historical Perspective*, cit., p. 99.

[28] http://www.0100101110101101.org/home/hybrids/index.html

[29] http://www.mteww.com/five_small_videos/



34. Ilia Ovechkin, *Cursor*; 2008.

algunas de las exploraciones lingüísticas, actitudinales, comportamentales y de interacción ya planteadas en aquéllas, resituándolas y sometiéndolas a nuevos interrogantes y cuestionamientos. Aquí los gestos de saludarse, de preguntar al otro «¿cómo estás?», se muestran como simples exploraciones lingüísticas, que sólo pueden tener una respuesta semejante, producida independientemente de la pregunta y, por ello, ni siquiera sincrónica, en un nuevo juego con los principios de interrupción, simultaneidad, pasado inmediato y retardo que fueron tan típicos en las propuestas de aquellas primeras *video-performances*. Es muy significativo cómo los fondos blancos que rodean a los artistas en estos vídeos «interactivos» descontextualizan sus cuerpos y acciones respecto a un entorno concreto que pudiera entrar como variable determinante de sus actos de comunicación o expresión. Esto, de alguna forma, aludiría a la generalizada concepción experimental de la condición humana, tan presente hoy en los medios de masas, según la cual los individuos se convierten en elementos con los que experimentar, poniéndolos en determinadas situaciones para comprobar sus reacciones e interacciones y extrayendo de ahí un espectáculo (como sucede en los *Gran hermano* televisivos, por ejemplo). Es más, tanto la interacción entre los personajes protagonistas de estos vídeos (sus propios autores) como la del espectador con ellos acaban teniendo siempre como resultado formas de la desaparición. Más que tematizar las posibilidades de interacción digital, esta obra muestra, irónicamente, cómo no hay encuentro posible sin fuga o disipación de alguna de las partes encontradas; aquí, en todas las «secuencias» que componen la obra, hay alguien o algo que en el proceso de interacción siempre desaparece, o trata, voluntariamente, de desaparecer.

La idea de la interacción como control, como posibilidad de manipular lo que se ve en la pantalla, será también tematizada por Ilia Ovechkin en *Cursor*[30] (2008). En esta

[30] http://www.youtube.com/watch?v=2KdURSiWOKg&feature=youtu.be

obra, compuesta por un vídeo raptado de YouTube en el que un joven practica espectacularmente el *headbanging* (fuertes sacudidas de la cabeza acompañando el ritmo de música *heavy metal*), Ovechkin ha situado la imagen de un cursor en forma de flecha permanentemente sobre la cabeza del joven, a la que acompaña con total exactitud en cada uno de sus rápidos movimientos. El efecto creado es como si fuese el espectador el que, a través de ese cursor (y, por tanto, a través del movimiento de su mano mediante el ratón), estuviese controlando los violentos movimientos de la cabeza del joven, que ficticiamente se convertiría en algo así como una marioneta humana. La sensación de asombro que nos produce el vídeo original (ante él sólo cabe sorprenderse de que alguien sea capaz de mover la cabeza de esa manera y durante tanto tiempo), tan típica de los vídeos más reproducidos en YouTube, es reconducida por Ovechkin para ofecernos una irónica representación de la idea de la interactividad como capacidad de control, situándola en un espacio de lo puramente virtual: la interacción aquí no es más que un mero efecto, una ilusión sorprendente; una obra que parece sugerirnos que la interactividad no puede ser ya causa de nada que pueda asombrarnos, de nada que pueda «con-movernos».

La relación con la máquina: nuevas tematizaciones de la interfaz

Cuando empezó a generalizarse masivamente el empleo de los ordenadores en el ámbito doméstico, no fueron pocos los escritores y profesionales de la «máquina de escribir» que sufrieron un importante cambio en sus vidas. Para comprobarlo, bastaría recordar las palabras de Jean Baudrillard en una entrevista que le hizo Claude Thibaut en 1996 y en la que le confesaba: «Me cuesta mucho ponerme a trabajar en la pantalla porque todo lo que veo allí es un texto en la forma de una imagen en la que me cuesta entrar. Con mi máquina de escribir el texto está a cierta distancia; es visible y puedo trabajar con él. Con la pantalla es diferente; uno tiene que estar dentro, es posible jugar con él pero sólo si uno está al otro lado y si uno se sumerge en él. Esto me asusta un poco...»[31].

Ciertamente, las nuevas condiciones impuestas por el ordenador (esa «estilográfica calculadora», como la denominara Paul Virilio) y sus procesadores de texto implican grandes transformaciones en la forma de escribir. Al menos, el proceso es más ligero, más reversible, al estar siempre abierto a ajustes y modificaciones posibles (el texto no se escribe, más bien «se procesa»). Podríamos, incluso, afirmar que el ordenador supuso un cierto fin de un «escribir» que, en realidad, tenía mucho más que ver con un «pintar» o un «dibujar» el texto, a base de aquellas tachaduras a lápiz, bolígrafo o líquido corrector que hoy apreciamos con curiosidad y asombro en nuestros borradores mecanografiados de entonces.

---

[31] Jean Baudrillard, «Baudrillard on the New Technologies: An interview with Claude Thibaut», 6 de marzo de 1996 [http://www.uta.edu/english/apt/collab/texts/newtech.html].

Con todo, los cambios inducidos por el ordenador en los procesos de expresión del pensamiento no son comparables con el inmenso efecto que está ejerciendo en las formas de leer y percibir. Qué duda cabe que lo digital inauguró un campo totalizador de nuevas percepciones. De hecho, si Gumpert y Cathcart[32] habían llegado a la conclusión en 1985 de que los que nacieron en la era de la radio perciben el mundo de forma diferente a aquéllos nacidos en la era de la televisión, quizá podríamos también decir que ahora otro cambio se está gestando en los que desde muy pequeños pasan horas con una consola de videojuegos.

Indudablemente, el fuerte determinismo tecnológico que la sociedad hoy sufre (o disfruta, quizá) está permanentemente modificando hábitos, formas de pensamiento y percepción, alcanzando un potencial de transformación de la subjetividad humana imprevisible a largo plazo.

Al igual que cocinar, por ejemplo, es un medio con el que la naturaleza se convierte en cultura, parece que el empleo de los ordenadores y dispositivos digitales en nuestros días, con esa adaptabilidad ergonómica, portabilidad y cercanía que los caracteriza, está convirtiendo lo informático en una especie de segunda «naturaleza». Sus aplicaciones comunicativas, de registro y de procesamiento, se presentan como medios protésicos del cuerpo y de la conciencia, generadores, incluso, de lo que podríamos denominar como una nueva tipología de «lenguaje natural». Por supuesto, ese grado de naturalización y cercanía propio de lo digital hace que las dinámicas y sistemas de actuación característicos de la nueva cultura informática y tecnológica, sus órdenes de sentido y valor, se nos hagan muy familiares y, por ello, seamos cada vez menos conscientes de su activa presencia y de su inmenso poder en la estructuración de valores sociales (no olvidemos que ninguna máquina «informacional» es simplemente técnica, que todas estas máquinas son siempre «máquinas sociales»). Con lo que, más o menos seducidos o entusiasmados, tenderemos a interpretar siempre este sistema de forma automática e irreflexiva, sin poder establecer distancia alguna frente a él y sin por ello apreciar o valorar de forma suficientemente crítica los intereses que lo mueven y hacen posible.

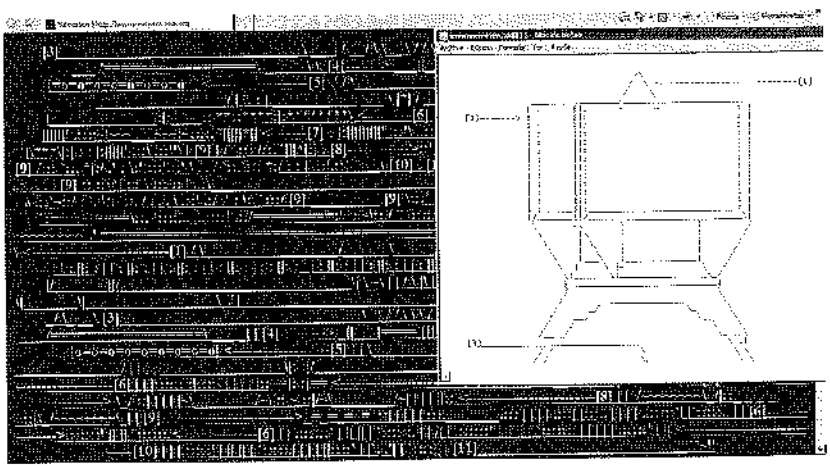
Considerando este inmenso poder que en la configuración de la vida humana tiene hoy en día la tecnología informática, no puede extrañarnos que las prácticas artísticas más comprometidas con la crítica social y cultural hayan insistido tanto en llamar la atención sobre las relaciones entre los códigos tecnológicos y los códigos sociales y de conducta. Un caso paradigmático de esta crítica son muchas de las obras del grupo Jodi. Este colectivo siempre ha incidido en una tematización del código informático (ese mundo de instrucciones que hace funcionar a nuestros ordenadores pero que generalmente ni vemos ni entendemos) como metáfora de lo que quizá podríamos denominar el «inconsciente tecnológico»; es decir, toda la infinita serie de procesos, intenciones e intereses que subyacen en el tecnificado mundo que nos rodea, que poco a poco nos van moldeando a través de nuestros propios usos y adaptaciones a las herramientas y medios informáticos, generando nuevos hábitos, necesidades, dependencias y valores, pero cuyas formas de actuación y efectos en la producción de subjetividad nos pasan casi siempre desapercibidos. De hecho,

[32] Véase Gary Gumpert y Robert Cathcart, «Media Grammars, Generations and Media Gaps», *Critical Studies in Mass Communication* 2 (1985), pp. 23-35.

nuestro desconocimiento del lenguaje de la máquina es uno de los temas centrales en su trabajo. Por ejemplo, en su obra titulada *http://wwwwwwwww.jodi.org/* (1995) lo que aparece ante los ojos del espectador es un caos visual: trozos de texto, imágenes entrecortadas, caracteres incompresiblemente yuxtapuestos, como si el ordenador hubiese sido infectado por un virus que estuviera acabando con él. Sin embargo, si en su página inicial abrimos la pestaña «ver código fuente» de nuestro navegador de Internet (donde se muestra el código que el navegador debe descodificar para que se pueda «ver» la página), observaremos cómo aparece, construido a base de los caracteres de ese mismo código formal, el diagrama de una bomba. Es decir, la imagen-clave (una terrible y macabra) aparece oculta donde sólo debería haber líneas de código, escondida en ese lugar donde nunca miramos (en el que sólo el ordenador lee). Una crítica inversión de términos la desarrollada en esta obra, haciendo visible el código oculto, que no haría sino poner en evidencia, metafóricamente, nuestra inconsciencia en relación a las formas de funcionamiento y operación de lo digital, así como la generalizada despreocupación o incapacidad para apreciar las claves ocultas y las relaciones soterradas en los códigos (culturales y no simplemente técnicos o lingüísticos) de lo tecnológico; una invitación, en definitiva, a indagar crítica y creativamente en lo que se esconde y opera tras la cristalina luminosidad de nuestras pantallas.

En realidad, en comprender la interfaz de la propia obra es en lo que consiste esa propuesta de Jodi. Algo que, por otra parte, es la condición primordial en toda experiencia de una obra de arte de Internet interactiva. Entramos en ella primeramente buscando entender su funcionamiento, las posibilidades de interacción que nos brinda. Es necesario saber qué se debe hacer para poder formar parte del juego. Sin embargo, que el análisis de estas posibilidades forme ya parte de la obra (como ocurre en ésta) es algo que suele pasar inadvertido.

La importancia que el concepto de «interfaz» tiene en la cultura digital, como medio con que el usuario se comunica y relaciona con la máquina, hace que la investigación sobre este concepto haya sido tema central de muchas de las obras de Internet desde sus inicios hasta hoy. La primera fase de estas investigaciones podría ser ejemplificada,



35. Jodi, *http://wwwwwwwww.jodi.org/*, 1995.

además de con la obra de Jodi anteriormente mencionada, con proyectos como *Desktop is*[33] (1997), promovido por Alexei Shulgin, o con las obras incluidas en la muestra «ICONography»[34] (2003), comisariada por Patrick Lichty, en las que se exploraba el icono de ordenador como elemento definidor de la cultura computacional.

No obstante, el más importante fenómeno acontecido a finales de la década de los noventa, en la apertura a nuevas posibilidades de interacción con el usuario de Internet, fue la expansión del uso, en el campo del diseño web y de la creación artística en línea, de nuevos productos de software como Flash y Shockwave, que abrían las puertas a experiencias visuales y de interacción en la web hasta entonces desconocidas. Se iniciaba así lo que Lev Manovich quiso ver como una segunda etapa de la creación artística en la red y que bautizaría como *Generation Flash* en su texto para la sección de arte de Internet de la Bienal de Tirana[35] del año 2001. Una nueva fase conformada por infinidad de propuestas creativas que exploraban este nuevo software y sus espectaculares posibilidades visuales e interactivas, y que hacían posible una nueva y mucho más sofisticada interacción con el usuario, más sensible y dinámica, que dejaba atrás la tosca estética que había caracterizado hasta entonces al diseño web. Sin embargo, más allá de las sorprendentes innovaciones en relación al diseño visual y de interacción con el usuario, son pocas las aportaciones de verdadero interés que podemos encontrar en aquellas primeras creaciones. De escaso valor desde la perspectiva del arte contemporáneo nos parecen hoy aquellas imitaciones de sistemas biológicos o autorregenerativos, juegos con los efectos de gravedad, tensión o amplificación de las acciones del usuario en la pantalla que caracterizaban a muchas de aquellas primeras indagaciones creativas, como es el caso de las *Neen*[36], una de las vías, sin duda, más activas de lo que podríamos incluir dentro de aquella «Generación Flash».

No obstante, a mediados de la primera década del nuevo siglo, empezarán ya a proliferar interesantes trabajos basados en estas tecnologías, probablemente cuando aquel primer y desmedido entusiasmo por las nuevas posibilidades gráficas y de interacción proporcionadas por aquéllas ya había pasado y se estaba alcanzando un periodo de plena madurez en su empleo. Entre las más interesantes obras de *web art* realizadas en este periodo deberíamos citar aquí, precisamente, las basadas en la tematización artística de la interfaz; una vía de trabajo que podríamos ejemplificar de manera particularmente satisfactoria con la obra de *web art* titulada *Travelling*[37] (2004) de Joëlle Bitton y Alexis Nema.

En *Travelling*, imágenes de dos ciudades, Berlin y Tel-Aviv (ambas evidentemente relacionadas con la migración social y cultural semita), se descomponen en delgadas franjas. Deteniendo el puntero del ratón en alguna de ellas aparece una fugacísima imagen de algunos edificios y espacios urbanos de estas ciudades, que al mismo tiem-

---

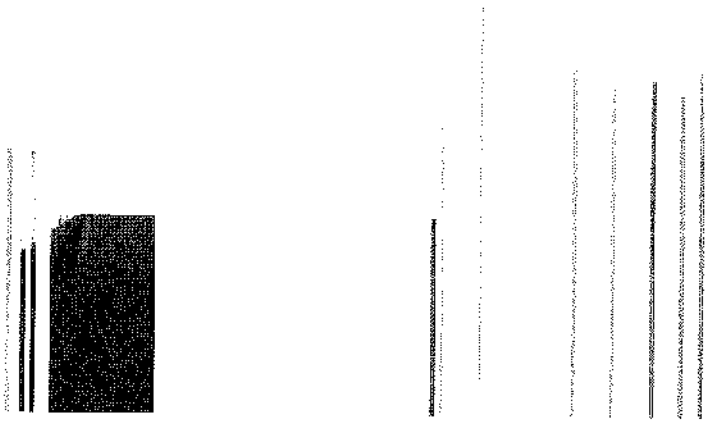
[33] http://www.easylife.org/desktop/

[34] http://turbulence.org/curators/icon/index.htm

[35] Esta sección fue organizada por Miltos Manetas y Electronic Orphanage [http://www.electronicorphanage.com/biennale].

[36] Se trata de una «corriente» artística creada por Miltos Manetas en 1999.

[37] http://www.superficiel.org/temp/travelling/



36. Joëlle Bitton y Alexis Nema, *Travelling*, 2004.

po que se despliega va desapareciendo ya ante nuestros ojos. Aquí la arquitectura y los espacios urbanos se ocultan en la propia arquitectura visual, pero sobre todo temporal, de la interfaz. La presencia física de aquellas ciudades es reducida a una mera noción, al someterse a una temporalidad visual extremadamente fugaz. El «dónde» y el «durante» se hacen uno en esa interfaz.

Resulta muy sugerente que el título de la obra, *Travelling*, aluda tanto a la técnica cinematográfica de mover la cámara sobre raíles (de hecho, aquí el puntero del ratón actúa como si fuese una cámara de cine, y su movimiento a través de la pantalla se convierte en la posibilidad de ver o proyectar la imagen de espacios arquitectónicos que son así transitados por el espectador) como al significado más general de este tiempo verbal, el gerundio «viajando».

Otra interesante vía en la investigación y tematización artística de la interfaz sería la centrada en el juego con metáforas ópticas. Es el caso de los sencillísimos «objetos» digitales, en la forma de pequeños «poemas visuales», de Peter Luining. Su obra *Window* (2003), por ejemplo, consiste en una ventana típica del sistema operativo Windows en la que la parte que normalmente muestra el contenido es completamente transparente, de forma que todo lo que está debajo de ella deviene su propio contenido (permitiendo incluso hacer clic sobre ese espacio subyacente). En la misma línea de actuación podríamos situar también las minimalistas creaciones de Jan Robert Leegte, como *Software out of Focus*[38] (2008), una ventana de Windows desenfocada, o *The Internet Overexposed*[39] (2008), una invitación a navegar por la web en una situación similar a como si se hubiese elevado exageradamente el brillo de la pantalla, haciendo casi invisibles los contenidos de las páginas que visitemos. Especial mención merecen también las series de trabajos que toman la interfaz de YouTube como elemento a transformar, como *YouTube as Subject* (2008)[40] de Constant Dullaart o *YouTube loop*[41] (2008) de Harm van der Dorpel.

[38] http://www.leegte.org/works/online/softwareoutoffocus/index.html

[39] http://www.theInternetoverexposed.com/

[40] http://www.constantdullaart.com/site/html/new/youtubeasasubject.html

[41] http://www.clubInternet.org/

Pero quizá la línea de investigación más transitada y fértil hasta ahora en relación a estas cuestiones haya sido la basada en el desarrollo de aplicaciones para navegadores de Internet que, tras su instalación, permiten al usuario-espectador visualizar los contenidos de las páginas que visita de una forma diferente. Un buen ejemplo sería la aplicación para el navegador Firefox titulada *AddArt*[42] (2008), de Steve Lambert, que permitía sustituir los anuncios publicitarios que aparecen en cualquier página por imágenes de obras de arte. Una aplicación que hizo posible realizar, entre otras, la muestra comisariada por Steve Dietz «Net art 1.0» (2009), concebida para ser visualizada mediante esta aplicación y en la que los contenidos publicitarios de las páginas web por las que navegásemos eran sustituidos por capturas de pantalla de algunas de las obras más conocidas de la primera época del *net art*, como *ASCII history of moving images* (1999) de Vuk osi o *Map* (2000) de Jodi, entre otras muchas.

Por otro lado, la vertiente más comprometida políticamente de este tipo de investigaciones creativas sería ejemplicable con *Oil Standard*[43] (2006) de Michael Mandiberg, una extensión para el navegador Firefox que convierte irónicamente todos los precios en dólares USA que aparezcan en cualquier web que visitemos en su valor equivalente en barriles de petróleo (esta equivalencia se modifica en tiempo real según su fluctuación en el mercado internacional en cada momento). La aplicación diseñada por Mandiberg actúa, por lo tanto, en el interior de la interfaz de navegación del usuario, modificando críticamente parte de la información presente en la web visitada, evidenciando perversamente la omnipotencia de los sistemas del mercado petrolífero y su peso a nivel global. En un orden parecido de intenciones, Wayne Clements desarrolló el proyecto *logo_wiki* (2007-2008), para evidenciar los intereses políticos y empresariales que subyacen en muchas de las entradas de Wikipedia, señalando e identificando (mediante la aplicación Wikiscanner que Virgil Griffith creó en el 2007) los artículos de Wikipedia que han sido redactados por usuarios gubernamentales o corporativos, reemplazando el logotipo de Wikipedia por el de la empresa o institución a la que pertenecen cada uno de estos editores.

Generar comunidades de expresión

Uno de los objetivos clave del activismo digital es que la simultaneidad de presencias humanas en un mismo espacio que hace posible la red no sirva meramente como condición para un sistema de producción económica, sino para la coincidencia crítica de personas, para el desarrollo de un ejercicio más efectivo de la disensión colectiva, o lo que es lo mismo, para el aprovechamiento de los potenciales críticos inherentes al tiempo globalizado, al sistema de *le temps unique*; unas intenciones que han focalizado muchos de los esfuerzos del arte de Internet más comprometido socialmente. Así, se han ensayado multitud de procesos de interacción y cooperación social en línea, procurando obtener como resultado algo muy distinto a una versión meramente colaborativa de la producción artís-

[42] http://add-art.org/

[43] http://transition.turbulence.org/Works/oilstandard/

tica, o lo que sería un proceso de actuación colectiva de tipo aditivo, como lo fueron, por ejemplo, los llamados «cadáveres exquisitos» surrealistas (entendidos como una pintura hecha por todos[44]). Desde luego, no se han obtenido resultados de interés en la reactivación de las experiencias de escritura colaborativa con la asistencia de ordenadores iniciadas a mediados de los años ochenta, a las que tanto, sin embargo, se parecen algunos proyectos de *net art* orientados a la exploración de formas de autoría distribuida, como *The World's First Collaborative Sentence* (1994) de Douglas Davis, *Comunimage* (1999) de Johannes Gees y CALC, *The Exquisite Corpse* (2000) de Sharon Denning o *SwarmSketch* (2005) de Peter Edmunds. Por el contrario, hemos visto cuán interesantes han sido los intentos de infundir a los procesos de interacción cibernética un carácter crítico-social a través de la generación experimental de situaciones sociales específicas o de espacios orientados al rediseño de las formas habituales de relación humana en el ámbito de las redes.

Ya desde los años sesenta, muchos proyectos artísticos se han orientado, haciendo uso de medios de telecomunicación, al desarrollo de sistemas experimentales de interacción social, de formas de intercambio lingüístico y de comunicación a distancia fundamentadas en los aspectos subjetivizadores y multisignificativos propios de la práctica del «arte». En ellos, el resultado de la actividad artística no se concebía como una obra a ser experimentada o producida colectivamente, sino como el diseño de una situación social o comunitaria concreta, como un sistema de relaciones comunicativas reformuladas creativamente.

En su evolución, este conjunto de iniciativas ha pretendido, ante todo, diseñar nuevas vías para llevar el modelo de experiencia interpretativa que es propia de las prácticas artísticas, al campo de las relaciones humanas en la red, confiando en las presupuestas potencialidades de aquéllas para una recomposición «ecológica» de la comunicación. Todo lo cual no sería, en último término, sino un nuevo intento de superar nuestro habitual «encarcelamiento» en el banal proceso de comunicación que es propio de los medios de masas tradicionales, así como también de rechazar aquella negativa a la comunicación que Theodor W. Adorno consideraba como medida de verdad de las obras de arte en un sistema cultural donde la comunicación está organizada por medio de la manipulación para producir un efecto, donde aquélla sólo tendría una existencia enajenada[45].

En gran medida, esta concepción del acto artístico tendría su punto de apoyo en la creencia de que es posible solucionar muchos de los problemas de la sociedad actual a través de una comunicación pública diferente, y que el diseño de ésta podría verse en extremo beneficiado por los valores interpretativos, emocionales y críticos implicados en lo que entendemos tradicionalmente como «experiencia» del «arte». Valores que, en el caso de las obras en línea, se reclamarán fundamentalmente en oposición a la tendencia empobrecedora y restrictiva de los sistemas de lenguaje y participación impuestos por la economía de la efectividad empresarial que gobierna los usos más habituales en la red.

Así, y combinando, en mayor o menor medida, la idea de «arte» con la idea de «comunidad», vimos aparecer, ya en las primeras fases de la sociedad-red, una miríada de

---

[44] Véase André Breton, «Against the Liquidations», en Franklin Rosemont (ed.), *What is Surrealism? Selected Writings*, Nueva York, Monad Press, 1978, p. 351-354.

[45] Véase Theodor W. Adorno, *Teoría estética*, Madrid, Akal, 2005.

proyectos que, en forma de pequeñas comunidades virtuales o de entornos participativos de intercambio de opinión y lenguaje, ensayaban una íntima imbricación entre conectividad, pensamiento artístico y colectividad. Uno de los primeros y más destacables fue *The thing*, una comunidad comunicativa en línea fundada en Nueva York en 1991 y que, como ya comentamos en el capítulo primero, fue descrita en alguna ocasión como un tipo de «escultura social»[46], como una obra de arte en sí misma y como una expansión del propio concepto «arte»[47], en función de la exploración de dinámicas tecnosociales no practicadas hasta entonces.

Necesariamente habría aquí que mencionar, como antecedentes de las propuestas en la red en las que el concepto de «práctica artística» y la producción experimental de situaciones sociales mediadas tecnológicamente aparecen indisolublemente unidos, ciertos proyectos colaborativos desarrollados algunas décadas atrás. Uno especialmente conocido es el *telehappening* titulado *Hello* (1969) en el que Allan Kaprow utilizó un circuito cerrado de televisión con monitores múltiples para que algunas personas ubicadas en diferentes lugares de la ciudad de Boston interactuasen entre sí atendiendo a una serie de pautas marcadas por el propio Kaprow.

Como veremos más adelante, esta vía creativa del *telehappening* iniciada por Kaprow tendrá, de forma específica, una interesante y activa continuación hasta la actualidad en la proliferación de *performances* audiovisuales *livestream* (emitidas en directo) a través de Internet (habitualmente englobadas dentro del más amplio conjunto de prácticas denominadas como *networked performance*), que, en ocasiones, permiten la participación telemática de público emplazado en diferentes lugares, creando procesos abiertos de intervención estética y experimentación comunicativa a veces de notable interés.

Otra obra realizada en el periodo pre-Internet y que conforma las bases de muchas de las actuales propuestas de espacios creativos y relacionales a distancia es *Die Welt in 24 Stunden* (1982) de Robert Adrian X. Estaba basada en una red de trabajo a distancia por vía telefónica que permitía el establecimiento, durante un día entero, de una serie de diálogos e intercambios de materiales visuales entre artistas y grupos situados en muy diferentes lugares del planeta. Un proyecto en el que también los procesos de traducción electrónica de la imagen, los tiempos de envío y de recepción o los procesos de traducción de un medio a otro (tan tratados por muchas de las primeras obras de *net art* de una década más tarde) asumían una enorme importancia.

En el orden de lo puramente técnico, no podemos olvidar la enorme capacidad catalizadora para el desarrollo de nuevas investigaciones creativas en estos ámbitos que tuvo la aparición de redes de trabajo como ARTEX Community (Artist's Electronic Exchange Network), desarrollada entre 1980 y 1991, o Art Com Electronic Network (ACEN), fundada en 1986 por Carl Loeffler y Fred Truck.

Otro notable antecedente, que hizo su aparición sólo unos años antes ya de popularizarse por todo el mundo el uso de Internet, fue el pionero proyecto de televisión interactiva *Piazza Virtuale*, desarrollado por Ponton European Media Lab Art y producido

---

[46] Mark Tribe, citado en Josephine Bosma, «Constructing Media Spaces», 2004 [http://www.medienkunstnetz.de/themes/public_sphere_s/media_spaces/16/].

[47] *Ibidem*.

por Van Gogh TV (VGTV). Desarrollado durante 100 días, de forma simultánea a la Documenta de Kassel de 1992, y con una participación de más de 15.000 usuarios, constituyó una de las iniciativas más interesantes en la investigación sobre las posibilidades de interacción social a través del medio televisivo. De hecho, el proyecto tendría mucho más que ver con un desarrollo de la televisión como medio de comunicación expandido (ligado directamente a la producción de experiencias de interacción e intercambio dialógico), que a las consignas de televisión interactiva planteadas actualmente por las grandes compañías y cadenas de televisión digital. No en vano, la crítica a las políticas implícitas en la promoción comercialmente interesada de la participación del espectador se hallaba muy nítidamente presente en el proyecto de *Piazza Virtuale*. Aunque combinaba tecnologías muy diversas, algunas diseñadas específicamente para este proyecto, *Piazza Virtuale* hacía uso básicamente de la unión entre televisión y teléfono como vía para la ruptura de la unidireccionalidad característica de la experiencia televisiva. Aquí el espectador tenía capacidad de alterar el propio programa, incluso de participar en su diseño. *Piazza Virtuale* hacía viable todo un amplio conjunto de posibilidades de interacción real y encuentro efectivo entre los espectadores-participantes, permitiendo desde el manejo de la cámara de grabación del estudio, que podía ser manipulada por los espectadores mediante las teclas del teléfono, hasta la conversación simultánea entre varios usuarios del sistema, o entre éstos y el personal presente en el plató. La posibilidad, por ejemplo, de crear imágenes a través de dispositivos interactivos especiales en el llamado *virtual atelier* o música electrónica por medio de una especie de orquesta virtual, era una de las muchas capacidades de la interfaz desarrollada por el equipo del proyecto. En conclusión, *Piazza Virtuale* investigaba cómo infundir a los procesos de interacción mediática un carácter sustantivo, no simplemente dinámico. Para ello, se planteaba un sistema de «muchos a muchos» similar al pretendido ya por Bertolt Brecht en torno a la radio en 1932: «cambiar este aparato de la distribución a la comunicación»[48]. *Piazza Virtuale* constituye, por todo ello, un magnífico ejemplo de los intentos, en el periodo pre-Internet, de llevar a cabo un uso «avanzado» de los medios, convirtiendo la experiencia mediática en una experiencia de interacción social a través de éstos.

Tampoco podríamos dejar de recordar aquí el importante papel que en el desarrollo de modelos posibles de participación e interacción social en línea tuvieron las ciudades digitales internacionales iniciadas en 1994, sobre todo De Digitale Stad (DDS) de Amsterdam (1994), cuyo modelo fue seguido, entre otras muchas, por la International City Federation (ICF) fundada en Berlín ese mismo año, y por la Public Netbase de Viena en marzo de 1995 (origen del proyecto world-information.org en funcionamiento desde el 2000 en Bruselas, Viena, Amsterdam, Belgrado y Novi Sad). Un modelo que se extendió más tarde a otras ciudades europeas, pero que, lamentablemente, tuvo una muy escasa duración, habiendo ya desaparecido casi todas estas ciudades digitales en torno a 1997 y siendo muchas de ellas absorbidas por la propia industria comercial de Internet, como sucedió, por ejemplo, con la homóloga de la Internationale Stadt Berlin en Bremen.

---

[48] Bertolt Brecht, «Der Rundfunk als Kommunikationsapparat», en *Werke*, vol. 21, Berlín/Frankfurt, 1992, p. 557.

Ya en el ámbito del *net art*, será muy evidente la recuperación de uno de los sueños programáticos de las vanguardias de principios del siglo xx que más ha quedado en suspenso: el de las «comunidades de productores de medios», según la denominación de Brecht. Muestras como «La era postmedia»[49] (1999), comisariada por José Luis Brea, trataban de evidenciar precisamente (como ya sucedía en parte en su otro trabajo de comisariado «Lo mejor de los 2 Mundos», de 1998) cómo el concepto de «arte de la red» habría estado marcado por el programa brechtiano de producción de comunidades de productores de medios, que revisitaría una y otra vez.

Estos intentos de producir canales de encuentro y participación colectiva suponían una nueva disolución, en el campo de la creación artística, de la dicotomía receptor-productor y también la afirmación del potencial creativo y emancipador de los nuevos medios de comunicación en línea. La creación de medios y el diseño de formas de comunicación alternativas se planteaba así como actividad artística en sí misma, haciendo uso de la cada día mayor disponibilidad de tecnologías de medios *«do it yourself»*. Propuestas que, en muchas ocasiones, derivarán en exploraciones intensamente cuestionadoras de qué podemos entender por «dominio público» en el ámbito de la red.

Un buen ejemplo de la evolución más reciente de este tipo de estrategias sería la serie de proyectos de Antoni Abad iniciada con *sitio*TAXI* en el 2004, que él define como «de comunicación audiovisual celular para colectivos sin presencia activa en los medios de comunicación preponderantes»[50] y en los que diferentes colectivos (taxistas, prostitutas, refugiados, etc.) publican en Internet los contenidos multimedia que toman con teléfonos móviles (tras una serie de talleres para familiarizarlos con estas tecnologías), documentando y compartiendo así sus experiencias cotidianas. Evidentemente, considerar esta serie dentro de la esfera del «arte» sólo tendría sentido si aceptamos entender la práctica artística como producción de una forma muy específica de «software social», como una actividad de diseño de plataformas de expresión colectiva para dar voz a otros, para hacer viable la autorrepresentación digital y pública de determinados colectivos o grupos sociales, proporcionándoles la posibilidad de un canal de comunicación que los articule como colectivo de producción de discurso y representación; la práctica del arte, en definitiva, como una actividad de generación de «comunidades de expresión».

Si la creación artística ha sido en ocasiones definida, entre muchas de sus posibles acepciones, como experimentación crítica en el lenguaje o como invención de lenguajes nuevos, puede que, en efecto, sean muchas sus capacidades no evidenciadas aún para la reconfiguración de las interacciones comunicativas que el nuevo activismo digital reclama. Es razonable pensar que, en la capacidad para generar interpretación que es propia del pensamiento artístico, radique un valiosísimo potencial para el desarrollo de nuevas pautas relacionales en línea más críticas y reflexivas, o al menos para la creación de instantes de vida social y comunicativa más intensos, algo que vemos de forma más que evidente en la mayor parte de las emergentes manifestaciones de *networked performance*. Una práctica artística que, aún en estado embrionario, disuelve en muchas ocasiones las

[49] http://aleph-arts.org/epm/#

[50] Según lo define el propio autor en el *website* del proyecto [http://www.megafone.net/MEXICODF/taxi/intro.php?qt=0&can_actual=].

fronteras entre artistas y audiencias, desterritorializando el lugar donde el «acontecimiento» artístico se produce. En su mezcla de espacios físicos y virtuales, suele abrirse a la participación de cualquiera desde cualquier lugar del mundo, en un proceso de creación al unísono de una situación de relaciones e intercambios, a veces caóticos pero en otras ocasiones llenos de sentido, por los que transitan imágenes, música, sonidos, presencias... Haciendo posible la conformación de un momento de vida creativa colectivizada, este tipo de actividad artística trata de recuperar el carácter festivo del *happening* para construir con él una forma concreta de espectáculo «abierto».

En cualquier caso, considerar la producción de «comunidades de expresión» como posible actividad artística en sí misma es hoy inseparable de la crítica desarrollada por muchos artistas acerca de los modelos corporativos de producción de comunidad y de relaciones sociales en la web actual. Pues es una finalidad bastante recurrente de las prácticas artísticas actuales más comprometidas socialmente la de revelar, precisamente, a qué intereses responden esas estructuras empresariales mediadoras, cómo consiguen regular las interacciones comunicativas en la red además de meramente hacerlas posibles. Por ello, uno de los mayores retos del nuevo arte de la red, en lo que pueda tener de puro activismo digital, es la construcción, en las dinámicas transfronterizas de presencias humanas en los entornos de redes, de flujos de expresión, valor y sentido independientes de las lógicas de los mercados y de los intereses corporativos. Probablemente, el pensamiento crítico que es propio del arte pueda ayudarnos a entender mejor qué podemos considerar como verdaderamente «social» respecto a unas nuevas tecnologías y aplicaciones que, como ocurre en el contexto de la Web 2.0, se nos presentan siempre como medios netamente «sociales», o a concretar (como parece sugerirse en algunos de los proyectos de Abad) en qué consiste la exclusión y la localidad en un sistema-red que se define como inclusivo y globalizador.

Quizá todo ello explique por qué son hoy tantas las creaciones artísticas centradas en las formas de funcionamiento de las redes sociales digitales más hegemónicas, de esas comunidades de expresión y relación prediseñada por entidades corporativas. Su intención principal: tematizar las formas en las que se opera en estas redes la normalización de los juegos de lenguaje y de las interacciones comunicativas y afectivas en general. Esto es, la tematización de cómo se lleva a cabo la apropiación económica de la comunicación y de los deseos de cooperación, poetizando al mismo tiempo sobre el «ideal» de la interactividad que, no lo olvidemos, sólo podríamos concebir adecuadamente como un darse lingüístico al otro, como un intercambiar *lo que no se tiene*, es decir, *lo que uno es*.

La cuestión de la identidad

Hacia un realismo de las ausencias

Muchas de las cuestiones que surgieron a mediados de los años noventa del pasado siglo en la investigación sobre la relación entre el concepto de identidad y los medios, no estaban ya centradas en los modelos de identificación a los que éstos nos exponen, o en qué sistemas o formas de representación emplean, sino, especialmente, en qué hacemos con ellos, en qué tipo de participación e interacción nos ofrecen.

Desde los primeros momentos de la expansión de su uso, se consideró Internet como un espacio idóneo para la redefinición del concepto de identidad, entendiendo éste más como un «actuar» que como un «ser». Concepto el de identidad relacional por excelencia, se presentará por ello en muchas de las propuestas del arte de Internet no sólo como objeto de reflexión o de crítica sino, sobre todo, como una forma de actividad. Hacer identidad, ensayar identidad (siempre bajo un cierto matiz de juego cargado de crítica social y política) serán gestos más que habituales en la actividad de muchos de los artistas de la red. Las identidades generadas, por supuesto, serán siempre blandas, «cuerpos de datos» para el poetizar sobre lo múltiple y lo colectivo.

En las primeras obras de *net art* se evidenciaba ya cómo la red estaba siendo concebida por muchos artistas como un territorio idóneo para ensayar el fin de la vinculación del concepto de identidad con cualquier forma de permanencia (basada en la antigua idea de que el *Ser* es pensable solamente si es permanente) o con cualquier consideración de lo esencial como lo inmutable. Por el contrario, la red se identificaba como un ámbito en el que podría acontecer plenamente el paso del descentramiento típico del «yo» posmoderno a su multiplicación, incluso su deriva hacia la máxima provisionalidad y vacuidad. El «yo» en la primera época de la web se revelaba, ante todo, como fruto de la extrema contingencia de las situaciones comunicativas en línea. Y puede que ahí radique la explicación de por qué las mejores manifestaciones artísticas centradas en la cuestión de la identidad en la primera etapa del *net art* trataron, ante todo, de replantearlo en relación a lo perdido en ella, lo abandonado por ella.

Es indudable que en la primera época de la web las interacciones humanas estaban fuertemente basadas en las formas específicas de fluidez y levedad del lenguaje como las que proporcionaban los *chats*. Parecía concretarse ya una nueva versión de aquella negación de Roland Barthes de la existencia de «sujetos» y «subjetividades» (no habría más que interlocutores). Independientes de cualquier compromiso necesario con sus sujetos, a los que se supone debe representar, no habría nadie en realidad tras un *nickname* (apodo) o un avatar en la red; éstos sólo serían enclaves del movimiento, de la circulación del discurso, las paredes enfrentadas entre las que se produce el juego de la interacción. Por todo ello, innumerables veces se comparó al que navega por Internet con el *flâneur* descrito por Baudelaire, aquel que buscaba perderse en el interior de los flujos multitudinarios y anónimos de los transeúntes de una calle para allí indiferenciarse, actuando desde una no-identidad que lo liberase de sí mismo.

En efecto, es probable que un cierto deseo de desaparecer en las redes, de actuar en el anonimato que ellas permiten, fuese lo que más atracción producía en muchos de sus primeros usuarios. Pues, qué duda cabe, la llegada de esa red de redes que es Internet hizo posible la disolución momentánea de la carga identitaria de lo que somos (o creemos ser), de esa responsabilidad para con uno mismo que todos soportamos en el espacio «real». El individuo tenía por fin la oportunidad, a través de la conexión, de interactuar socialmente sin exponerse ni arriesgarse afectivamente. El sujeto podía aquí revelarse sólo lingüísticamente en actos de habla, como en los *chats* o en los espacios de encuentro de desconocidos, en los que el «yo» y el «tú» apenas serían los puntos de fuga de una interacción comunicativa generadora de contactos carentes casi siempre de todo compromiso o de cualquier pretensión de verdad o autenticidad.

A través de una compleja tematización de las formas y los mecanismos de mediación y control de la socialización que predispone la red, muchas de las obras de artistas como Roberto Aguirrezabala o Laura Bey, por ejemplo, evidenciaron cómo la labor del *net art* no sería tanto el estudio de lo que un medio concreto (Internet) nos ofrece para la producción artística sino, más bien, del autorreconocimiento, de la experimentación poética de nosotros mismos en ese medio. Los complejos niveles de interacción que se ponen en juego en muchas de sus obras exigen del espectador una profunda implicación en ellas, con lo que hablar de éstas nos llevaría, probablemente, a aproximaciones paralelas a las planteadas por las metodologías de la llamada «Endofísica»[1], al tener que describir un sistema teniendo muy en cuenta que el observador, nosotros mismos, somos parte del sistema explorado. En muchas de sus creaciones, el espectador se sitúa en medio de complejas tramas de juegos narrativos y de lenguaje siempre cambiantes, sin límites fijos ni transiciones cerradas, en un intenso replanteamiento de las interacciones comunicativas. Se trata de trabajos en los que las economías de la intimidad y del yo se tiñen de juegos identitarios y de continuas falsificaciones. Desdoblamientos de identidad, automatización de presencias y amistades virtuales, o simulaciones de confidencialidad ante las que el usuario se siente inclinado a sincerarse, desempeñan un papel esencial. Las situaciones generadas siempre operan, sin embargo, en torno a formas de

[1] Véase Otto E. Rössler, «Endophysics», en J. L. Casti y A. Karlquist (eds.), *Real Brains, Artificial Minds*, Nueva York, North-Holland, 1987.

la negatividad: pérdida de la privacidad, monitorización, manipulación, atrapamiento, imposición de reglas. Continuamente se habilitan terrenos narrativos donde falsas o dislocadas interacciones comunicativas anuncian continuas obstaculizaciones para el diálogo y el encuentro.

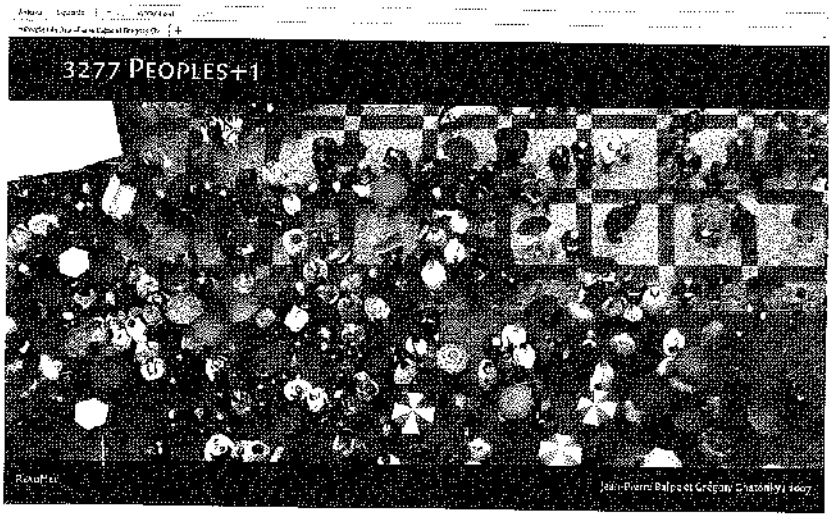
Inevitablemente, seguirán siendo muchas las cuestiones abiertas acerca del concepto de identidad en relación a la cultura de redes, perdurando esta investigación como uno de los enclaves principales sobre los que continuará girando el pensamiento artístico tanto dentro como fuera de la red.

A principios de la segunda década del siglo xxi, muchas de las nuevas prácticas artísticas de Internet empezarán a orientarse hacia el análisis de las nuevas dinámicas empresariales basadas en el uso de las seductoras fusiones entre los factores emancipadores e igualitarios que promete la conectividad electrónica, y los factores autoritarios a los que los usuarios han de responder en el sempiterno despliegue de los efectos de la ideología de consumo propia del sistema-red. Así, lo que se tematizará en algunas de las obras será, fundamentalmente, esas sofisticadas confluencias entre libertades y dominación que resultan tan eficaces en una época en la que el objetivo de las formas más hegemónicas de poder (las corporativas) no es la represión de la subjetividad sino, ante todo, la capacidad de regularla.

Pero el ámbito de actuación artística que irá cobrando cada vez más importancia en relación a la cuestión de la identidad será el referido al resurgimiento de identidades *fuertes* basadas en el ejercicio de la expresión de un «yo» concreto, sobre todo en lo que respecta al nacimiento y expansión de las redes sociales y, especialmente, al fenómeno *blog*. Resulta más que evidente que en la segunda época de la web se ha producido una radical reivindicación de un «yo» identitario que quiere hablar de sí mismo, de lo que hace, de lo que opina, de lo que quiere, pues frente a la idea de una comunidad laxa de sujetos que interactúan tras el anonimato de un *nickname* en un *chat*, tan característica de lo que podríamos denominar como «Web 1.0», el *blogger* y, sobre todo, el usuario de las redes sociales actúan desde el compromiso con la expresión de su perspectiva personal y opinión sobre las cosas. Y es precisamente el primado de la posición de una subjetividad que se expresa y que genera una comunidad a través de este retorno a un «yo» *expresivo*, lo que ha iniciado un debate completamente distinto acerca del concepto de identidad en el contexto del arte de Internet en los últimos años.

En la época de las redes sociales, al usuario de Internet se le pide que muestre su lado más particular e íntimo, que comparta sus selecciones y preferencias personales, que exponga su opinión, en definitiva, que *haga de sí mismo*. Ha dejado de tener interés para las nuevas formas de negocio en la red que el usuario se oculte tras un avatar o un seudónimo; quizá de ahí el fracaso de metaversos como Second Life, en donde el usuario siempre ha de estar representado, «actuado» por un avatar. Por el contrario, todo se centra ahora en la explotación de la identidad más concreta, en el reconocimiento de una presencia expuesta por infinidad de datos «reales»[2], en la búsqueda de la mismidad.

[2] Según Mark Zuckerberg, una de las claves del éxito de Facebook es precisamente «el hecho de que la identidad de la gente que entra en Facebook es real. Hay otros sitios en Internet donde uno puede adquirir una identidad ficticia. Pero el secreto de Facebook es que prima la identidad real». Citado por Antonio Jiménez Barca en «Zuckerberg: "Las revoluciones populares no las hace Facebook"», *Ciberpaís*, 25 de mayo de 2011 [http://www.elpais.com/articulo/Pantallas/Zuckerberg/revoluciones/populares/hace/Facebook/elpepirtv/20110526elpepirtv_2/Tes].



37. Jean Pierre Balpe y Grégory Chatonsky, *Peoples*, 2007.

No en vano, las redes sociales ofrecen el efecto de disponer de lo que, según Ulrich Beck, más se desea (por ser probablemente de lo que más carecemos) en las sociedades actuales: «el tener una vida propia»[3].

Quizá por todo ello, las obras más críticas con las pautas hegemónicas de identificación y autorrepresentación en el universo de la Web 2.0 van a seguir haciendo uso mayoritariamente de la generación de falsas identidades o de juegos anti-identitarios como ejes centrales de actuación, como forma de escapar de los procesos corporativos de gestión de *realidad*. Un buen ejemplo de ello sería la obra *Peoples* (2007), de Grégory Chatonsky y Jean Pierre Balpe, construida mediante un generador de texto para la creación de biografías imaginarias que son complementadas con fotografías tomadas de Flickr. Un proyecto en donde las imágenes-recuerdo de gente real devienen memorias falsas y documentos identificativos de individuos ficticios.

Hay que destacar aquí, por supuesto, que la expansión y hegemonía de la red social Facebook a finales de la década la situará como centro temático de muchos proyectos artísticos comprometidos con la indagación en las formas de gestión de la identidad y de las autorrepresentaciones en las redes sociales, como sucede en obras como *Face to Facebook*[4] (2010) de Paolo Cirio y Alessandro Ludovico, o *Facetbook* (2010) de Liz Filardi, entre otras muchas.

Tampoco podríamos dejar de recordar ahora el hecho de que algunas de las problematizaciones del concepto de identidad que más interés e influencia han suscitado a lo largo de estos quince años, han sido las planteadas desde la investigación y creatividad feminista en el ámbito de la red. Sigue siendo evidente que, bajo la permanente sensación de vivir en un mundo que ha cambiado drásticamente con la llegada de las nuevas tecnologías de

[3] Véase Ulrich Beck, «Vivir nuestra vida propia. Individuación, globalización y política», en Anthony Giddens y Will Hutton (eds.), *En el límite. La vida en el capitalismo global*, Barcelona, Tusquets, 2001.

[4] http://face-to-facebook.net/

la conectividad global, siguen camuflándose algunas de las peores formas de la continuidad, entre otras, las de la desigualdad racial y sexual. A este respecto, resulta incuestionable la larga asociación entre tecnología y masculinidad, proveedora de infinitas convenciones que una y otra han tratado de perpetuar, proyectándolas hacia el futuro, en el diseño y concepción de las nuevas máquinas informacionales. Así, y amparándose en la equivalencia entre las necesidades de nutrición que ha satisfecho tradicionalmente la mujer y las necesidades de información previsibles en las nuevas máquinas computacionales, Vannevar Bush imaginaba en el futuro (escribiendo en 1945) «una habitación repleta de chicas provistas de simples teclados perforadores»[5] satisfaciendo los «enormes apetitos»[6] de las máquinas del futuro. Precisamente, del convencimiento de que el ciberespacio seguía recreando los mismos estereotipos de la identidad de género, por estar demasiado estructurado por el capitalismo y por las relaciones sociales propias del patriarcado[7], partieron muchos de los planteamientos feministas en el ámbito de la red. Sin embargo, ésa no era la perspectiva más generalizada en las filas del emergente ciberfeminismo. De hecho, cuando Sadie Plant y el colectivo VNS Matrix acuñaron en 1992 ese término, lo hicieron desde la consideración de que la red era en sí misma un «espacio feminizador».

Indefinible el ciberfeminismo más que como lo que no es (como dejaron muy claro las *100 anti-theses* de Old Boys Network en el primer congreso internacional ciberfeminista de Kassel en 1997), se proponía con él la desintegración y ruptura de las fronteras contemporáneas del género[8] en una relación íntima y subversiva entre las mujeres y la tecnología. Hay quien, incluso, definió en 1997 el «(ciber)feminismo» como «un navegador a través del que ver la vida»[9] (frente a la tradicional consideración del feminismo como una «ideología») al estar vinculadas muchas de sus propuestas con un cierto nomadismo, con una ética estratégica de los cambios de localización[10], esto es, por operar en la reconceptualización de la mujer como «navegante» y no «emisaria». No olvidemos, a este respecto, que dentro de la política de reivindicación feminista es frecuente la crítica a la extendida noción de la mujer como mensajera, incluso como el mensaje mismo, como punto intermedio entre el hombre y él mismo[11].

En la primera etapa del arte de Internet más comprometido con los planteamientos ciberfeministas, el protagonismo lo asumieron aquellas combinaciones entre lenguaje técnico y sexual, irónico y cargado de humor, como las que había propuesto el colectivo VNS Matrix en su *Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century* (1991) y que a su vez recuperaba,

---

[5] Vannevar Bush, «As We May Think» [1945], en Timothy Druckrey (ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nueva York, Aperture, 1996, p. 36.

[6] *Ibidem*.

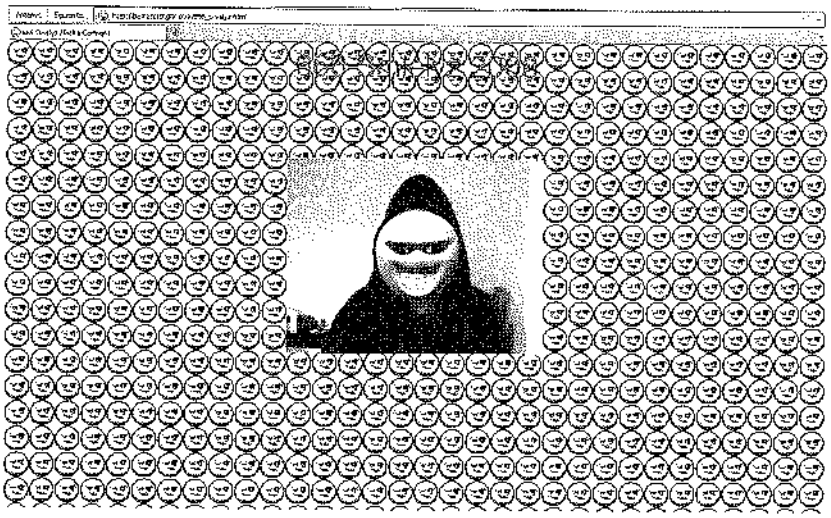
[7] Véase Jennifer Brayton, «Cyberfeminism as New Theory» [http://www.unb.ca/PAR-L/win/cyberfem.htm].

[8] Véase Donna Haraway, «Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo xx», en *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza*, Madrid, Cátedra, 1995.

[9] Alla Mitrofanova, presentación en el First Cyberfeminist International de Kassel de 1997. Citada por Faith Wilding en «Where is the Feminism in Cyberfeminism?», en Hilary Robinson (ed.), *Feminism-art-theory: an anthology, 1968-2000*, Oxford, Blackwell, 2001, p. 403.

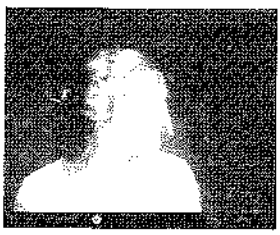
[10] Véase Rosi Braidotti, «Cyberfeminism with a difference» [1998], en Amelia Jones (ed.), *The feminism and visual culture reader*, Londres, Routledge, 2003.

[11] Véase Sadie Plant, «Binary Sexes, Binary Codes», 1996 [http://www.t0.or.at/sadie/binary.htm].



38. Petra Cortright, *666 Smielyz*, 2008.

aplicándolas en el ámbito de la red, muchas de las estrategias más características de las primeras generaciones de artistas feministas esencialistas de principios de los años setenta. Sin embargo, las estrategias de muchas artistas vinculadas al cuestionamiento de las formas de administración de la identidad fueron poco a poco abandonando la reclamación de un lenguaje femenino específico o de la identificación de la red como espacio femenino o feminizador, optando por estrategias de desidentificación radical. Probablemente, los juegos de ocultamiento y dislocación de toda identidad que Petra Cortright plantea en obras como *666 Smielyz*[12] (2008) o de «sobreexposición» (entendido este término tanto en el sentido de la exagerada puesta en público del sujeto que es característica del modelo Web 2.0, como en el sentido fotográfico de una toma «quemada» o «sobreexpuesta» y, por lo tanto, estropeada por su excesiva «claridad», por un *tiempo* excesivo de «exposición») en *Sprkelles* (2008) conformen los más obvios epílogos de aquellas vías de investigación.

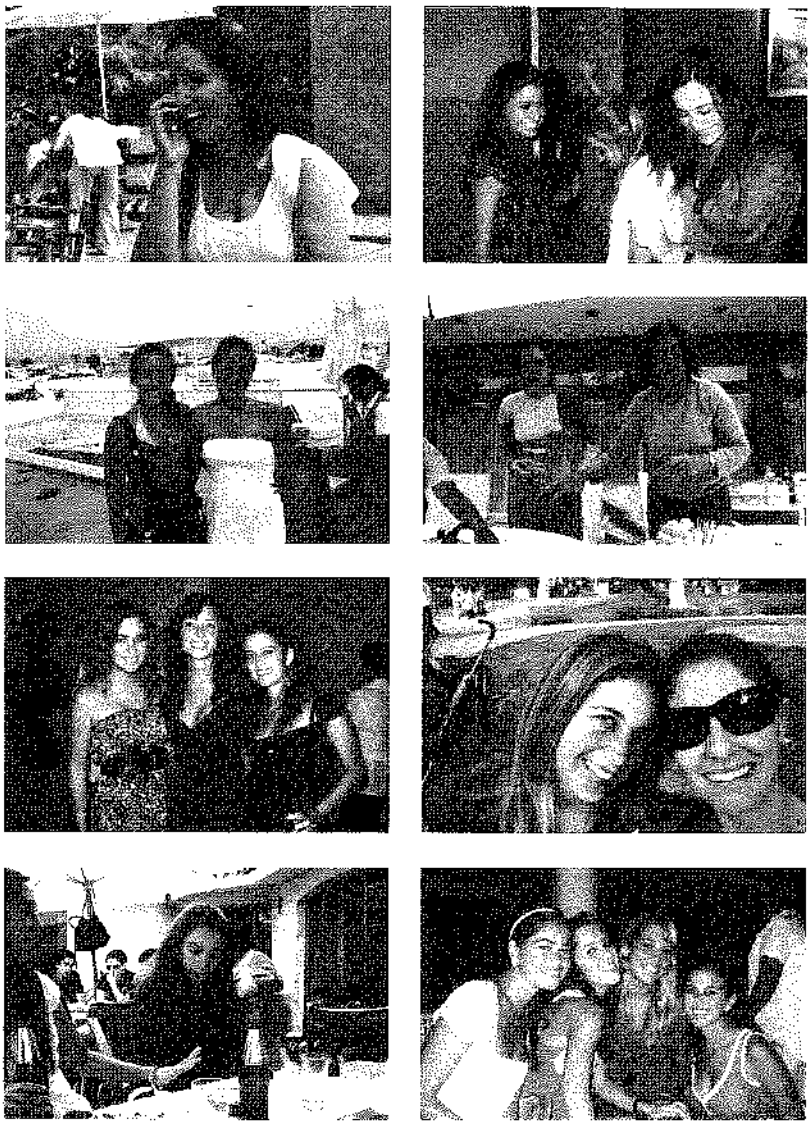


39. Petra Cortright, *Sprkelles*, 2008.

Por otra parte, deberíamos señalar, por su especial interés, las creaciones centradas en el análisis de las nuevas políticas de la autorrepresentación y de las prácticas de exclusión que son también inherentes al mundo de la conectividad digital, y que se orientan hacia un nuevo «realismo» de las ausencias, sobre todo mediante una eficaz indagación en el trasfondo de las formas de producción de imaginario *amateur*. Un buen ejemplo de esta línea de trabajo sería la obra *97 empleadas domésticas*[13] (2010) de Daniela Ortiz, consistente en la recopilación en la red social Facebook de 97 fotografías familiares de personas pertenecientes a

[12] http://petracortright.com/666_smielyz.html

[13] http://www.daniela-ortiz.com/index.php?/projects/37-house-maids/



40. Daniela Ortiz, imágenes de la serie *97 empleadas domésticas*, 2010.

la clase alta peruana en las que siempre aparece, de forma más o menos accidental, como un elemento más del escenario de vida de esas personas, generalmente detrás o cortada por el encuadre, una trabajadora doméstica. Una interesante referencia a cuestiones relacionadas con aspectos de representación, conciencia de clase y exclusión, que toma cuerpo, paradójicamente, a través de una serie de fotografías encontradas en ese feliz universo de socialización y plenitud identitaria que es Facebook.

Por otra parte, desde principios de la segunda década del siglo, la exploración artística de las formas identitarias en el ámbito de las redes ha tenido una interesante vía de de-

41. Amalia Ulman, *Excellences & Perfections* (2014).

sarrollo a través de la *performance* en línea, y en la que la imagen fotográfica ha desempeñado un importantísimo papel. Un buen ejemplo de estas poéticas sobre la presentación de la persona en las redes sociales sería la obra *Excellences & Perfections* (2014) de Amalia Ulman, una *performance* de cuatro meses de duración en la que la artista creó, empleando su propia cuenta de Instagram, una narrativa ficticia en primera persona, inspirándose en algunas de las más extendidas pautas marcadas por las celebridades o *it-girls* de esta red social. Una ficción en la que se entretejen ambiguamente multitud de elementos, como la fiebre por los *selfies* y por la compartición de este tipo de autorrepresentaciones, la obsesión por la perfección corporal o el fetichismo del consumo de tendencia y del lujo. La estrategia de Ulman, a base de elementos narrativos ficticios, de falsas imágenes, de engañosos y en ocasiones irritantes comentarios, de forzados posados, de manipulaciones digitales de su cuerpo, de irónicos juegos de hipervisibilización y exhibicionismo sexual, hacía evidente la pervivencia, en el más joven arte feminista, de las estrategias basadas en la simulación de estereotipos de género y en el juego con roles e identidades ficticias. Se reactivaba así una serie de estrategias habituales en las prácticas artísticas de muchas artistas clave en las décadas de los setenta y ochenta (sería inevitable recordar aquí las series fotográficas de Cindy Sherman de finales de los setenta, por ejemplo), que parecen encontrar en las redes sociales un medio idóneo para un nuevo desarrollo.

En la siempre ambigua simulación hiperconformista de los estereotipos de género y de diversas formas de sometimiento, el registro fotográfico se entrelazaba, en este proyecto de Ulman, con las posibilidades del comentario como forma de «complementar» la imagen. Así, por ejemplo, algunos de los estereotipos con los que operaba se reforzaban con comentarios que la artista extraía de algunos espacios de Tumblr de *sugar-babies* reales, provocando no pocas reacciones de desconcierto por parte de muchos de los inadvertidos seguidores de la cuenta de Ulman.

No obstante, el elemento de mayor interés de esta *performance* probablemente radique en su capacidad para operar con las expectativas que es capaz de generar una imagen en las redes sociales y cómo tendemos a creer «lo que estamos programados para

creer»[14]. En efecto, Ulman tematiza nuestra predeterminación a generar determinadas conclusiones y narrativas en función de ciertas imágenes si éstas encajan con nuestro «archivo mental de estereotipos dominantes»[15].

Ciertamente, en esta obra adquiría un especial protagonismo el análisis de las reacciones de los usuarios de las redes sociales ante determinadas imágenes y los procesos de proyección psicológica que éstas desencadenaban. De hecho, podríamos afirmar que es un rasgo común de la *performance* de base fotográfica en redes sociales la exploración de estos procesos de proyección, como sucedería también, y de forma más obvia incluso que en la obra de Ulman, en el proyecto *Born Nowhere*[16] (2011) de Laís Pontes. Llevado a cabo en la red social Facebook, se basaba en una exploración de las formas de colaboración abierta como medio para la generación de identidades ficticias, partiendo de una serie de personajes basados en autorretratos fotográficos de la propia artista y transformados digitalmente. Sirviéndose de los comentarios y propuestas de los participantes en relación a lo que les sugerían esos rostros, se decidían el nombre de cada personaje, su biografía, su tipo de vida, sus gustos, los rasgos de su personalidad, etc. Más adelante, en su proyecto *Born Now Here*, algunos de esos personajes acabaron adquiriendo su propia vida *on line* mediante un perfil propio de Facebook, reforzándose así, aún más, el carácter procesual de la investigación planteada por Pontes.

Otra *performance* en línea que podríamos mencionar en este apartado sería *Intimidad Romero*[17] (2011), basada en el perfil de Facebook de un misterioso personaje que comparte fotografías parcialmente pixeladas. Este selectivo pixelado distorsiona siempre los rasgos identitarios de Intimidad y de su mundo. Y si bien en las redes sociales los usuarios se van conociendo cada vez más a través del flujo de imágenes y comentarios que comparten, en el caso de *Intimidad Romero* ese proceso no se produce; su identidad permanece siempre oculta tras la ostentosa identidad digital de esas imágenes que el pixelado enfatiza continuamente.

Desidentificación, generación de falsas identidades o autorrepresentación como forma de autoexclusión serían, pues, algunas de las estrategias de ese «realismo de las ausencias» al que antes aludía. Sin embargo, no es un nuevo primado de los simulacros el que aquí se propone, sino la puesta en práctica de determinados juegos de retirada, de producción de vacíos, de áreas de «no ser», partiendo siempre, no obstante, de sujetos y cuerpos singulares. De hecho, podríamos decir que no está Ulman en la cuenta de Instagram de Ulman durante el desarrollo de su *performance*. La realista y convincente narración en torno a la que se construye el personaje ficticio desplaza temporalmente a la persona real de la artista, que se ausenta o sustrae temporalmente, aunque al final quede entremezclada con aquélla en el fluir de las interacciones en línea. En el caso de los personajes de Laís Pontes, no se opera con la simulación, sino que éstos nacen como derivaciones de su propio rostro, autorretratos, podríamos decir, «de otras personas».

---

[14] Amalia Ulman, en «Do You Follow? Art in Circulation 3 (transcript)», *Rhizome Journal*, 28 de octubre de 2014 [http://rhizome.org/editorial/2014/oct/28/transcript-do-you-follow-panel-three/].

[15] *Ibid.*

[16] https://www.facebook.com/Project.Born.Nowhere?fref=ts

[17] https://www.facebook.com/intimidadromero

Esos personajes cuya identidad crean colaborativamente los comentarios de los internautas, proyectando sus fantasías y prejuicios, serían, en el fondo, alternativas digitales de un cuerpo real. El rostro de la artista, punto de partida de su presencia como imagen (no olvidemos que en las redes sociales estamos siempre obligados a devenir imagen), se conforma como punto de fuga de esas identidades. Por otro lado, en el caso de *Intimidad Romero* la fotografía representa, amplificándolos, los elementos que la conforman como imagen, sus píxeles; se nos somete al permanente reconocimiento de la identidad digital de la imagen, pero a cambio de sustraerse la identidad de Intimidad como persona, autoexcluida o autocensurada, siempre ausente en sus propias imágenes, paradójicamente oculta en su insistente mostración.

Nuevas vías de investigación creativa en torno al cuerpo

La imaginación *ciberpunk* insistió en cuestionar hasta qué punto la experiencia de las nuevas tecnologías y redes de telecomunicación suponía el fin del cuerpo, olvidarlo, trascenderlo mediante la simulación, o cómo podría operarse la sustitución del cuerpo biológico por el «cuerpo de datos». Ideas que podrían verse apoyadas, en otro contexto totalmente diferente, también en evidencias tan simples y concretas como, por ejemplo, que la pereza o la discapacidad del cuerpo subyazcan en la misma base del desarrollo de los dispositivos tecnológicos, derivando siempre hacia una especie de «invalidación» de la capacidad locomotora del sujeto por medio de la acción a distancia (desde el mando de televisión al comercio electrónico por Internet, por ejemplo).

Sin embargo, nunca tanto tiempo del consumo de los medios transcurrió como ahora dedicado al deseo corporal, a las imágenes del cuerpo, al mercado del sexo (no olvidemos que las páginas de pornografía siguen constituyendo uno de los contenidos más visitados de la web). También en muchos sitios de la red miles de usuarios muestran sus cuerpos para que otros los valoren y comenten. En realidad, es posible que la masiva presencia en las redes de este tipo de prácticas nos obligue definitivamente a *olvidarnos de olvidar el cuerpo*. Una consideración que parece también obligada, por ejemplo, al hablar de los videojuegos, campo de la creación digital que cada vez gana mayor relevancia y protagonismo en nuestra cultura. De hecho, y contrariamente a la opinión que considera que en éstos se produce el olvido de la realidad corporal en un simulacro de acción, en la transferencia de un cuerpo a un avatar, quizá debamos afirmar que, sobre todo, se produce en ellos una potentísima estimulación de aquél, dado que el videojuego proporciona una intensa experiencia corporal en el jugador, de adictivos flujos de adrenalina y excitación nerviosa, de la que, no en vano, surgió la frecuente caracterización de la inmersión en el juego como un estado fundamentalmente masculino (lo que, por otro lado, justificaría aún más si cabe que la creatividad digital feminista haya tomado tantas posiciones en las estrategias de producción de «anti-videojuegos»).

Por otro lado, hoy ya la percepción del mundo y de nosotros mismos corresponde cada vez más a los propios dispositivos tecnológicos. Se anticipa una nueva forma de identificación generada por su propia capacidad de observarnos y de transformarnos por su mirada (es indudable que nunca somos los mismos delante de una cámara), lo que quizá nos permita explicar por qué las intervenciones «artísticas» del cuerpo, como las de figu-

ración-desfiguración de Orlan, por ejemplo, tuvieran lugar, sobre todo, como acontecimientos mediáticos, como actos que debían ser grabados por una cámara[18].

En todo caso, es evidente que el cuerpo hoy, lejos de desaparecer en el sistema-red, se fusiona con su infraestructura tecnológica, cubriéndose de tecnología inteligente, complementándose con ella, como con los *smartphones* o los *wearable computers* que se incorporan a la ropa, auténticos «cerebros» fuera del cráneo y «nervios» fuera de la piel, cumpliéndose, al menos en parte, el famoso vaticinio lanzado por McLuhan en los años sesenta[19].

Relaciones entre materialidad corporal y tecnología que quizá, incluso, veamos incrementadas en el futuro y que podrían tener en la evolución de la producción física de la imagen una interesante metáfora. Recordemos que ya a principios del pasado siglo se vaticinó que, en el futuro, la placa fotográfica no tendría que estar mojada en absoluto para generar la imagen. Si bien ese momento llegó a su plenitud con el desarrollo de la imagen digital y sus tecnologías, derivando hacia la pérdida de toda humedad en ese momento de la epifanía de la imagen (perdiéndose así la bella relación entre la producción de la imagen y los valores de vida y crecimiento adscritos al agua, aún presente en el positivado analógico), es posible que esa situación cambie en el futuro. Quizá el camino futuro del hardware vuelva a ser precisamente ése, la adopción progresiva de un cuerpo biológico, húmedo, operable como sustancia viva.

Desde una mirada retrospectiva, podríamos afirmar que las vinculaciones en el campo del arte entre cuerpo y tecnología de redes no han dado hasta el momento, sin embargo, los resultados esperados. Ha primado el error de considerar el cuerpo en su vertiente puramente orgánica, como acontece en la obra de Stelarc, por ejemplo. Sus intervenciones basadas en miembros protésicos conectados a la red, en donde el cuerpo del artista actúa como espacio de «rematerialización» de los datos «inmateriales» que transitan por ella, concebían el cuerpo como conjunto de órganos sensoriales y de procesos vitales abiertos a la interacción colectiva global, pero quedaban excesivamente desligadas de la afectividad. Sin embargo, no podemos olvidar que es la afectividad la parte del psiquismo que hace que el organismo devenga cuerpo; que cuerpo y afectividad no son entidades separables, a no ser que se insista en la equivocada reducción del cuerpo a lo puramente biológico.

En muy resumidas cuentas, podríamos afirmar que, a lo largo de la última década, han sido tres las vías de mayor interés que, en relación a la cuestión del cuerpo, han seguido las prácticas artísticas vinculadas a Internet. En primer lugar, habría que mencionar las propuestas artísticas que han continuado profundizando en la idea de cuerpo como interfaz. Muchas de ellas partieron de la aceptación de que el problema de las relaciones entre cuerpo y redes digitales residía en una inadecuada aplicación de términos, de que no deberíamos hablar tanto de «cuerpos» en la red como de «entre cuerpos», es decir, de «interfaces», una investigación que encuentra muy importantes y numerosos antecedentes a finales de los años sesenta y principios de los setenta del pasado siglo. Uno de los más evidentes sería *Two Stage Transfer Drawing (Advancing to a Future*

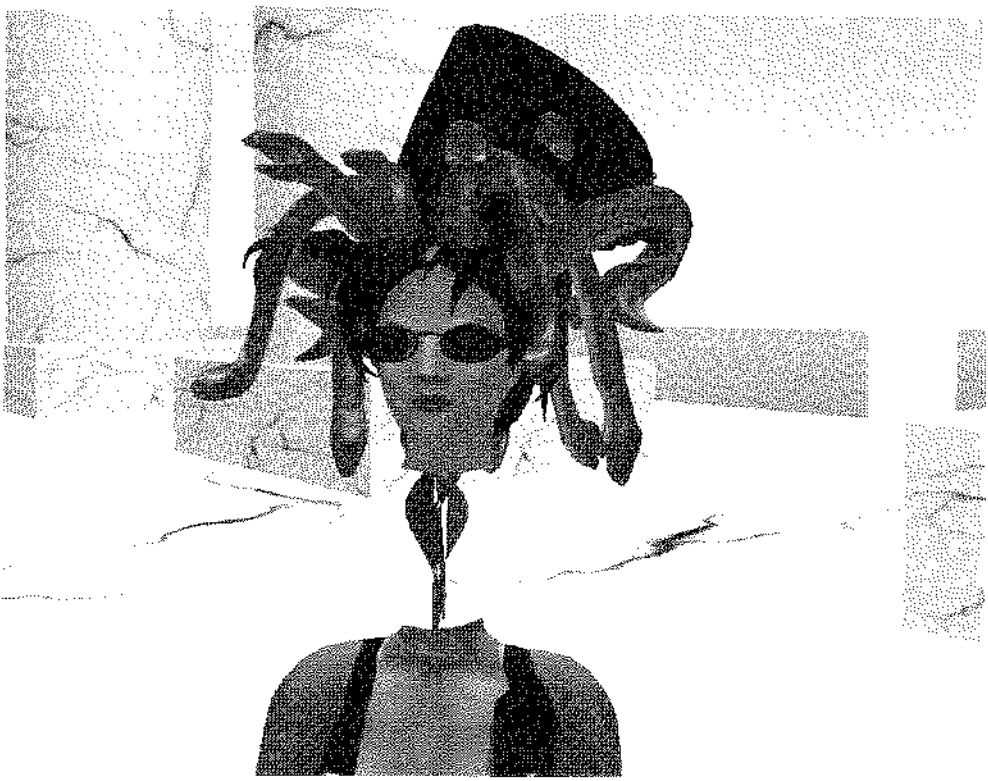
[18] Véase Rudolf Frieling, «Reality/Mediality. Hybrid processes between art and life», en *Media Art Net: Survey of media art*, volumen 1, Nueva York, Springer-Verlag, 2004.

[19] Marshall McLuhan, *Understanding Media. The extensions of man* [1964], Berkeley, Gingko Press, 2003, p. 86.

State) (1971) de Dennis Oppenheim, una *performance* en la que, sobre la piel del propio artista, su hija dibujaba lo que a su vez éste debía reproducir simultáneamente con otro rotulador en la pared; una acción que, al emplear un cuerpo como medio a través del cual «transmitir» una imagen, ponía en juego muchos de los elementos que el arte digital explorará con posterioridad, como la idea del cuerpo como medio de transmisión, el retardo que genera todo proceso de mediación, la diferencia entre lo emitido y lo reproducido, el carácter siempre transformador de todo medio (con sus inevitables procesos de traducción y distorsión) o los motivos de vinculación o similitud entre cuerpo y avatar (en este caso, no una relación de representación sino una relación biológica entre un cuerpo y su descendencia biológica). Ya en el ámbito del arte electrónico, otro interesante ejemplo, mucho más reciente, de la utilización del cuerpo como interfaz sería *conFiguring the Cave* (1997) de Agnes Hegedus, Jeffrey Shaw, Bernd Lintermann y Leslie Stuck, en el que un maniquí articulado era empleado como interfaz en una videoinstalación interactiva basada en la producción de representaciones espaciales multiformales, exigiéndose para poder mover ese maniquí-interfaz el esfuerzo de casi todo el cuerpo del usuario-espectador, de modo que en este acompañamiento se entablaba una peculiar forma de «baile» con él.

En el campo del arte de Internet, la exploración del cuerpo como interfaz va a tener un intenso desarrollo, sobre todo, en las acciones y *performances* concebidas para los metaversos y otros entornos 3D y en las que la presencia de un avatar o representación digital del usuario resulta imprescindible. Podríamos mencionar como ejemplos las acciones de Joseph DeLappe en las que su propio cuerpo realiza en el espacio real las mismas acciones que su avatar en Second Life (y viceversa), o las exploraciones de Christophe Bruno del cuerpo humano como interfaz entre la red y algunos lugares específicos en el mundo material que desarrolla en *The human browser* (2001-2007); propuestas en las que siempre el cuerpo humano actúa como elemento mediador que permite que un movimiento, un mensaje, una acción o una intención se trasvase de un sistema a otro, que circule por sistemas de realidad y experiencia diferentes. También serían buenos ejemplos de esta vía de investigación creativa los trabajos centrados en la sustitución de los avatares digitales por cuerpos reales, como sucede en *WoW* (2006-2009) de Aram Bartholl, o, en una estrategia opuesta, aquellas prácticas artísticas que experimentan con la reconstrucción en los metaversos de acciones que una vez fueron realizadas en el espacio físico, como proponen Franco y Eva Mattes en sus *Synthetic Performances* (2007-2010). En este caso, la reconstrucción lleva a un estadio de total virtualización digital algunas de las más radicales exploraciones de la fenomenología corporal desarrolladas en las acciones de artistas como Chris Burden o Vito Acconci, entre otros, a principios de los años setenta.

Una segunda vía abierta en las relaciones entre redes digitales y cuerpos en las manifestaciones artísticas actuales, derivada de la anterior, sería la basada en la idea del avatar como elemento «desidentificador», como apertura radical del sujeto a múltiples identidades a través de apariencias corporales insólitas. Una vía que podríamos ilustrar, por ejemplo, con las series «neosurrealistas» de *performances* en Second Life desarrolladas por el colectivo Second Front, en las que el avatar-cuerpo devenía un elemento sometido a transformaciones infinitas, caracterizado por una total variabilidad y libre



42. Second Front, *Pong*, 2008, *performance* en Second Life.

además, de condicionamientos materiales. Iniciativas que, como casi todas las basadas en el concepto de cuerpo como avatar en metaversos o entornos 3D, siguen reclamando la idea de una migración de los cuerpos al contexto digital, proponiendo la red como prótesis necesaria, como campo abierto a un poder-ser siempre en transformación y como vía de escape posible a las fijaciones identitarias que dependen de la corporalidad física. En la mayor parte de las obras que indagan en esta línea de trabajo, los cuerpos son presentados como líneas de fuerza, como constructos de datos e indicios desde el tanteo, el juego y el deseo. Cuerpos como metáforas, siempre desplazados no respecto a un «yo» sino respecto a sus propias condiciones de posibilidad; cuerpos como vectores, como líneas de actuación y acontecer, y siempre en situación de exterioridad: exagerados, seducidos, excitados…

Pero es una tercera línea de investigación la que va ganando terreno en los últimos años, en la misma proporción en la que los metaversos del tipo Second Life han ido perdiendo usuarios y relevancia, y al tiempo que van debilitándose las líneas de trabajo anteriormente mencionadas. Esta tercera vía tiene que ver directamente con el giro hacia lo «real» que ha ido produciéndose con la consolidación de la web social. A nivel general, el interés por la virtualidad del cuerpo, por el potencial de su ser como «cuerpo de datos», como apertura a una infinidad de posibilidades de ser en un contexto digital en red, va perdiendo terreno frente a la imagen de un cuerpo real que se emplea ya no como

avatar o sustituto, sino como fiel o concreta representación de una persona que quiere interactuar con otras personas, y que deben estar suficientemente «bien» identificadas *corporalmente*. Como ya hemos comentado, la red se ha ido liberando progresivamente de su vinculación con el concepto de «virtualidad» cargándose de realidad, de imágenes de cuerpos que existen físicamente, signos de identidades concretas. Dentro del arte actual, la vía que tematiza este cambio de intereses podría ejemplificarse con todas aquellas propuestas que hacen uso de las autorrepresentaciones de los usuarios de las redes sociales, como las apropiaciones de fotografías de perfiles de la red Facebook que vemos en trabajos como *Face to Facebook*[20] (2010) de Paolo Cirio y Alessandro Ludovico o en videoinstalaciones como *Mass Ornament* (2009) de Natalie Bookchin, creada a base de cientos de vídeos en donde usuarios de plataformas como YouTube se han grabado bailando con las *webcams* de sus ordenadores. Como comentaremos más adelante, con esos vídeos raptados Bookchin crea una complejísima coreografía de cuerpos en movimiento generando un efecto de forzada simultaneidad y descubriendo un sorprendente juego de patrones de repetición; una videoinstalación en la que un conjunto de decenas de cuerpos «físicos» actuaría, en última instancia, como metáfora o designación abstracta del *singular* cuerpo «social» de la propia multitud interconectada.

[20] http://face-to-facebook.net

El *blog-art*

A modo de introducción: la esfera *blog* y las nuevas «egologías»

Hace ya varias décadas que la llamada «sociedad de la información» pasó a ser la «sociedad de los medios de acceso a la información». En la fase segunda de la web se experimentará otro cambio, en el que la información, conformadora de las condiciones de todo momento de intercambio y de actividad (y por ello definida, en alguna ocasión, como la «moneda de lo real»[1]), se verá, cada día más, ampliada por la cultura del comentario, por la idea de la información como opinión, tal como se ha evidenciado, fundamentalmente, en la impresionante proliferación de diarios electrónicos personales o *blogs*. Se iniciaba así, a principios del siglo XXI, una nueva etapa determinada por el paso de la «sociedad de los medios de acceso a la información» a lo que podríamos denominar como «sociedad de los medios personales de acceso y emisión de información». La información se presentará cada vez más como masa de innumerables apreciaciones particulares, profundamente personales y en «tiempo real» (como se hará patente, sobre todo, en la expansión de aplicaciones de *microblogging* como Twitter al final de la década).

Por otro lado, la atención microscópica volcada en los acontecimientos más particulares congregará un sinfín de complementos informativos sobre lo más particular y personal, algo que podríamos constatar en los espacios de opinión, fuertemente subjetivos, de los *blogs* o de las herramientas actuales del tipo *broadcast yourself*. Se trata de una nueva etapa de ese placentero «tiempo real» globalizado, momento permanente del revelarse mediático de los acontecimientos, en el que la continuidad de emisión «24 horas al día» se verá traducida en la web como «actualización continua», conexión y envío permanente de mensajes a una red de amigos o de suscriptores.

---

[1] Véase N. Katherine Hayles, «Virtual Bodies and Flickering Signifiers», *October* 66 (1993), p. 69.

Sin duda alguna, el desarrollo del fenómeno *blog* es uno de los acontecimientos más característicos de la Web 2.0. Su arranque, en torno a 1999, le debe mucho a servicios como Blogger, MSN Spaces, AOL Journals, o LiveJournal, que hicieron posible la puesta en marcha inmediata de una bitácora personal por cualquier persona no especializada en apenas unos minutos, así como al hecho de que algunos medios en línea tradicionales, como *Le Monde* en Francia, por ejemplo, empezaran a finales de 2004 a promover la actividad de *blogging* entre sus propios lectores. La expansión masiva de este fenómeno hará que la esfera *blog* acabe coincidiendo con la totalidad de las dinámicas de opinión e intereses existentes en el mundo más tecnológicamente desarrollado. Un elemento clave que justificaría su desmedido desarrollo es el interés cada vez mayor por la búsqueda de opinión en las redes, como contrapartida, probablemente, a un grado cada vez mayor de saturación de información no interpretada. Evidentemente, son muchas las transformaciones que la presencia y desarrollo de los *blogs* habrían traído consigo. En primer lugar, con su desarrollo la web habría llegado a una primera fase de un auténtico cumplimiento de sus posibilidades comunicativas y sociales, a vislumbrar un primer atisbo de lo que podría llegar a ser algún día la constatación de aquella famosa consigna: «Nosotros, los medios»[2].

En la etapa de extensión de su uso (que tendría su momento más álgido a finales de la primera década del nuevo siglo), la actividad *blog* incidió muy profundamente en la redefinición del esquema comunicativo de los medios. Al poder incrementado de escucha por parte del ciudadano se unía ahora el que pudiera difundir su voz particular, su opinión, poniendo en jaque al oligopolio de los medios profesionales de comunicación que, sin verse aún radicalmente amenazados por éstos, sí que se veían obligados a adoptar nuevas estrategias. Es más, quizá resulte casi igual de relevante lo que la actividad *blog* estaría aportando como fenómeno y práctica específica, que su capacidad para hacer cambiar a los medios más hegemónicos ya existentes, a los que habría forzado a ser más dinámicos, a ofrecer gratuitamente en la web la mayor parte de sus contenidos, a incrementar más variedad en la selección de la información, más puntos de vista, intimidados por la capacidad de las bitácoras personales de actuar como alternativos productores de información y activos vigilantes (propondríamos, incluso, hablar de la esfera *blog* como de un «quinto estado vigilante»). Ahora, cada *blogger* podrá actuar como un reportero que ponga en escena información inédita de gran repercusión internacional (como sucedió, por ejemplo, con la enorme atención prestada al famosísimo *blogger* Salam Pax durante la invasión de Iraq de 2003, que actuaba como una voz nativa desde dentro del conflicto), en muchas ocasiones nutriendo, a la vez que amplificando, remezclando y expandiendo críticamente la acción de otros medios de comunicación, convirtiendo en información muchos acontecimientos que pasarían desapercibidos para las agencias de información. Por supuesto, la esfera *blog* será también fiel barómetro de los intereses y necesidades actuales de información; su análisis tanto cualitativo como estadístico es fundamental para apreciar cómo acontecen y qué orientación tienen las nuevas derivas sociales y comunicativas de la red.

[2] Dan Gillmor, *We the media. Grassroots Journalism by the People, for the People*, Sebastopol, Cal., O'Reilly, 2004.

Y si en muchos momentos de la historia de la teoría de los medios se intentó hacernos creer que la comunicación consistía fundamentalmente en la transferencia de información, en que la información esté disponible y sea universalmente accesible, los *blogs* van a ir subvirtiendo radicalmente esta consigna, recordándonos que no hay comunicación verdadera si no hay trato interpersonal, que la comunicación es generar encuentro entre personas, que comunicar es, en última instancia, conformar comunidad. Por supuesto, la actividad *blog* tendrá un especial potencial en este sentido, asumiendo una importancia cada vez mayor en la promoción y circulación del conocimiento libre y gratuito, en las formas de integración social de éste mediante el desarrollo de comunidades de opinión y afinidades. De hecho, cada *blogger* crea o activa una comunidad de opinión en su entorno, pues los *blogs* son, ante todo, herramientas sociales, con una tremenda capacidad para promocionar la libertad de expresión y la pluralidad y diversidad en las redes, para hacer que éstas sean más habitables. Fenómeno el del *blog* que supuso, además, una reactivación de la conversación en las sociedades contemporáneas, recuperando esa comunicación cara a cara (de pocos a pocos) que siempre fue esencial para el desarrollo democrático. Por otra parte, permite que la información sea interpretada colectivamente, produciendo conocimiento y opinión desde el debate y el diálogo, haciendo que las noticias devengan conversación. Por ello, su potencial para amplificar y dar difusión a determinadas informaciones siempre será de menor importancia que su capacidad para abrir la información a una multiplicidad de interpretaciones. Y es en esta capacidad de interconexión, interpretación y expresión donde se fundamentan, en gran medida, las posibilidades de la inteligencia colectiva o «sabiduría de las masas»[3], de la red como «cerebro global». Pero para que esto sea posible debe haber individualización e independencia extremas, ausencia de representación, que nadie represente la opinión de nadie, que proliferen las redes de iguales. Si en el sistema democrático estamos acostumbrados a la delegación de nuestra voz en los representantes políticos, eso no sucede así en el modelo social que la esfera *blog* plantea. La comunidad en línea idealmente no debiera estar dirigida o representada por ningún centro, la colectividad misma ha de autoorganizarse espontáneamente a cada momento a través de la autonomía de cada uno de sus miembros, de la acción comunicativa, recíproca y simultánea de una activa multiplicidad de singularidades.

En ocasiones, parece que la esfera *blog* hubiera hecho suya aquella consigna de Enzensberger: «La cuestión no es si los medios están manipulados, sino quién los manipula. Un plan revolucionario no debería requerir que desaparecieran los manipuladores; al contrario, debe hacer a cada uno un manipulador»[4]. Pero no entendamos esta «manipulación» sólo en el sentido peyorativo de falsificar la información o trivializarla, sino, sobre todo, en el primer significado que la palabra «manipular» tiene, es decir, operar algo con nuestras manos, intervenir en algo.

Otra de las funciones más importantes de la actividad *blog* es la de actuar como filtro de la información dispersa y sobreabundante. Hasta que los sistemas propios de la web

[3] James Surowiecki, *The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies and Nations*, Nueva York, Anchor Books, 2005.

[4] Hans Magnus Enzensberger, «Constituents of a Theory of the Media», en John Thornton Caldwell (ed.), *Theories of the New Media*, Londres, The Athlone Press, 2000, p. 58.

semántica no alcancen niveles quizá todavía inimaginables, los buscadores de Internet seguirán perdidos en el exceso de información que fluye por ella. Sus capacidades para encontrar datos relevantes más allá de lo que pueda ser designado con una palabra o un pequeño conjunto de *tags* son todavía, en los albores de la segunda década del siglo, muy elementales. Frente a esta simplicidad, el esfuerzo del *blogger* dota de estructura al caótico flujo informativo, actuando como una forma de selección de elementos informativos relevantes o llamativos, enfrentándose a la exuberancia informativa, cribándola y ofreciéndola a la contrastación reposada. De manera que un *blog* sería, en gran medida, un tipo de buscador selectivo al que acudir como a un lugar donde la red está «prenavegada» para nosotros; cada *blog* muestra una determinada forma de recibir y digerir la información, de señalarla, de opinar sobre ella. Son siempre intentos más o menos logrados de salir de la parálisis de la *infoxicación*, de crear una *Gestalt*, una forma adecuada para la comprensión y la valoración en lo informe de los excesos de información, de apreciar y mostrar el valor de elementos informativos particulares para uno y para los demás. Podríamos hablar, incluso, de la actividad *blog* como de una nueva hermenéutica popular: los *bloggers* como nuevos hermeneutas que desarrollan el arte de interpretar y señalar indicios de aspectos relevantes en el caos de los flujos informativos desmesurados. La transparencia que los caracteriza, al hacer mención expresa o brindando a sus lectores acceso directo a la información que se comenta, permite, sin duda, una formación más adecuada de juicios y opiniones. No olvidemos, a este respecto, que uno de los aspectos más interesantes de la actividad *blogger* es que, en su sentido más básico, consiste en compilar o «archivar» cronológicamente información referida a otros «archivos» de información.

Como es obvio, el carácter de red interconectada de la esfera *blog* hace posibles debates intensos que pueden servir de forma muy activa como catalizadores de movilizaciones de muy diverso tipo dentro y fuera de la red, pues el *blog* es una de las más potentes tecnologías de la disensión política, una de las más democratizadas y accesibles. Su papel, por ejemplo, en fenómenos de disensión como las «revoluciones de colores», acontecidas en las antiguas repúblicas soviéticas en los albores del nuevo siglo, fue de un valor insólito. Con todo, podríamos afirmar que los potenciales inherentes a la faceta creativa propia del fenómeno *blog*, con su reclamación de expresión y opinión personal, resultan mucho más interesantes que su vertiente más directamente aplicable a la actividad crítico-social. No obstante, no debemos olvidar que todos estos potenciales estarían siempre amenazados por las mismas maquinarias del poder de siempre, el consumo y las fórmulas del mercado (como la jerarquización de los *blogs* a través de los *rankings*, por ejemplo), que amenazan hacer del *blog* un nuevo formato para viejas prácticas o un nuevo elemento de *marketing* tradicional.

Del infinito número de motivos posibles por los que una persona decide iniciar un *blog*, el más básico de todos es, simplemente, el de querer ser escuchado. Es lógico que cuando uno cree en una idea casi de forma inevitable quiera transmitirla, hacerla pública, así como cuando uno quiere quejarse de algo. Pero hay, desde luego, muchas más razones. Existe un intenso deseo de dejar constancia de lo que uno vive y piensa y de compartirlo, esperando alguna forma de respuesta o *feedback* (que a veces llegará simplemente como reconocimiento a través de la referenciación o enlace por parte de otros *blogs*), así

como un indudable placer en un cierto «exhibicionismo» personal. De hecho, entre los motivos para visitar un *blog* desempeña un papel determinante el impulso propio de la curiosidad. Siempre hay un cierto voyeurismo acerca de la opinión o confesión del otro, un interés sobre la evolución en el tiempo de la vida de otro ego, curiosidad que surge de esa combinación de vida personal, opinión y actualidad comentada que caracteriza a la mayoría de los *blogs*. No en vano, podríamos afirmar que el fenómeno *blog* tiene mucho que ver con lo que antes aconteció en la televisión con los *reality shows*, en los que se refrendaba el interés de los espectadores por otros cuyas vidas no tienen por qué tener nada de especial más que cierta similitud con la de ellos mismos.

Sin embargo, no podemos olvidar que estas nuevas formas expresivas en torno a la intimidad y a la expresión personal suelen estar también teñidas de juegos identitarios y de continuas falsificaciones, como fue el conocido caso de *Lonelygirl15*, por ejemplo, un *videoblog* lanzado en 2006 en YouTube, falsamente desarrollado por una adolescente (en realidad se trataba de una actriz profesional contratada por la compañía Creative Artists Agency, de Los Angeles[5]), o muchos otros *blogs* escritos por escritores profesionales asumiendo diferentes personalidades ficticias.

El esfuerzo de actualización diaria de un *blog* estaría motivado por la necesidad de crear un espacio de comunicación basado en intereses personales y por el convencimiento de que éstos no deben quedar en privado.

Probablemente, escribir y opinar sea para el autor de una bitácora digital un intento de comprensión de lo que él o ella misma piensa y, por consiguiente, un ejercicio de autocomprensión. Pues el *blog* es el ejercicio del *ensayo* por excelencia, en él su autor practica lingüísticamente su propia subjetividad, dejando que ésta se revele espontáneamente en el discurso, haciéndose ver en sus comentarios y elecciones. En este sentido, lo que en primer lugar se somete a interpretación es el *blogger* mismo, su creatividad y orientación de pensamiento y opinión en el devenir del tiempo. En realidad, la legitimación de este nivel de particularidad personal resulta esencial. Y si debemos reclamar como una propiedad prioritaria de la red del futuro la libre circulación del conocimiento, es ya una propiedad esencial de ésta hoy la libre circulación del sentimiento. En efecto, un elemento fundamental de los *blogs* de mayor éxito es que vida personal, información y opinión no tienen separaciones, con lo que, de forma paradójica y fascinante, el *blog* tendría la capacidad de crear conectividad social a través de recursos y posiciones meramente autobiográficos, a veces obscenamente personales, de generar colectividad a través de la individualidad, de una subjetividad expresada, compartida y comentada.

En un mundo de total desorientación en los órdenes sociales, políticos y éticos, la emergencia del fenómeno *blog* fue seguramente la más clara vuelta al «yo» y a la propia subjetividad en el campo de los medios, el retorno a una cierta «egología». Frente a las distopías *ciberpunk*, basadas en la simulación, en los avatares y cuerpos poshumanos, el desarrollo tecnológico en el arranque del nuevo siglo reclamaba el regreso a la «realidad», a personas y vidas concretas, a la singularidad de alguien, con nombre y apellidos, con biografía, que escribe. Era el regresar al ejercicio de un «yo» que se expresa, que se in-

[5] Véase Mark Stephen Meadows, *I, Avatar: The Culture and Consequences of Having a Second Life*, Berkeley, New Riders, 2008, p. 17.

vestiga y comparte sus pensamientos, sus ideas, sus opiniones, sus confesiones. El mundo deviene así el correlato de aquello que percibo yo, siento yo, creo yo. Pero esta nueva «egología», aunque aparentemente pudiera denotar el peligro de una reducción emocional de la realidad social común, no tiene tanto que ver con el egocentrismo como con una reclamación a favor de la democratización de las posibilidades del yo expresivo, de la subjetividad que se hace pública, que se muestra y exhibe. Se trata de un ejercicio que actuará como catalizador de otras muchas voces que se animarán a seguir ese acto de expresión en abierto.

Esta necesidad de expresión y de ser escuchado, canalizada también por muchas personas mediante la puesta en marcha de *videoblogs* (también llamados *vlogs*) y de canales personales de vídeo, en plataformas como YouTube, por ejemplo, va a convertirse pronto en un tema recurrente en muchas prácticas artísticas. Es el caso, por ejemplo, de la instalación *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise* (2008) de Christopher Baker, compuesta por una retícula formada por más de 3.000 vídeos personales extraídos de Internet; vídeos en los que miles de personas hablan públicamente, saludan o se presentan a una audiencia potencialmente global, desde entornos de intimidad domésticos. La instalación, al mostrar de forma simultánea a esos miles de personas presentándose al mundo, ofrece de entrada al espectador la experiencia de un susurro colectivo, probablemente muy cercano a aquel susurro del «goce plural»

43. Christopher Baker, *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise*, 2008.

44. Natalie Bookchin, *Testament*, 2009.

barthesiano[6], pero en el que queda subsumido cualquier forma de particularidad individual en una impresionante multitud de intimidades narradas en sincronía. Ese conjunto, a pesar de estar compuesto de infinitud de particularidades personales, proferidas por voces que tratan de ofrecer al mundo lo mejor de sí mismas, confesando también muchas de sus intimidades e inquietudes, se nos presenta, sin embargo, cargado de una amenazante impersonalidad. Un retrato el que nos propone Baker posiblemente no de la multitud sino más bien de su deseo y del ruido de la máquina social que conforma.

También algunas de las obras realizadas por Natalie Bookchin podrían ejemplicar esta vía de trabajo en torno a los *vlogs*. En *Testament* (2009), por ejemplo, Bookchin propone una videoinstalación multicanal que emplea también como materia prima fragmentos de vídeos raptados de *videoblogs* personales. A través de un cuidadoso proceso de edición, tratará de analizar, como aclara la propia autora, «las expresiones contemporáneas del yo y las historias que estamos actualmente contando en la red acerca de nuestras vidas y de nuestras circunstancias»[7] para incidir, de esta manera, en la peculiar combinación de intimidad y anonimato, de conectividad simultánea y aislamiento que caracteriza, hoy singularmente, a las relaciones interpersonales[8].

A principios de la segunda década del siglo xxi, la evolución del fenómeno *blog* estará caracterizada por el éxito de los servicios de *microblogging*, especialmente de Twitter (iniciado en 2006), diseñado con la intención de que sus usuarios comuniquen a su red

[6] Véase Roland Barthes, *El susurro del lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1987.

[7] http://bookchin.net/projects/testament.html

[8] *Ibidem*.

de amigos o seguidores qué están haciendo en cada momento mediante el envío de micromensajes de un reducido número de caracteres. La expansión de este tipo de servicios la veremos producirse en gran medida gracias a la generalización del uso de los nuevos dispositivos móviles de comunicación con acceso a Internet.

En cierta forma, la aparición de los *microblogs* insinuaba ya desde sus inicios el destino más previsible de la comunicación 2.0, modificando las pautas que habían caracterizado hasta entonces la esfera *blog*. De hecho, muchas bitácoras personales, hace unos años caracterizadas por largas y reflexivas entradas, han derivado hacia el modelo *microblog*, con textos cada vez más cortos, de apenas un centenar de caracteres (podríamos sin duda describirlo como una especie de *revival* popularizado del aforismo) pero también más frecuentes, que permiten avanzar hacia un modelo puramente conversacional. El paso del *blog* al *microblog* era una evolución en todo caso totalmente lógica y predecible, dentro de una tendencia inexorable hacia una comunicación cada vez más rápida e instantánea, más vinculada a una forma de interacción comunicativa en «tiempo real». En definitiva, todo ello no hace sino evidenciar aún más claramente las premisas en las que se fundamenta el modelo de la Web 2.0; en realidad, éste consiste no tanto en que lleguemos a ser emisores de información o proveedores de contenidos, como en convertirnos nosotros mismos en la información enviada y compartida: comunicar qué estamos haciendo, cómo nos sentimos, dónde estamos, qué se nos pasó por la cabeza, etc. Una evolución en las pautas comunicativas que será también, como veremos más adelante, tematizada críticamente por numerosos artistas.

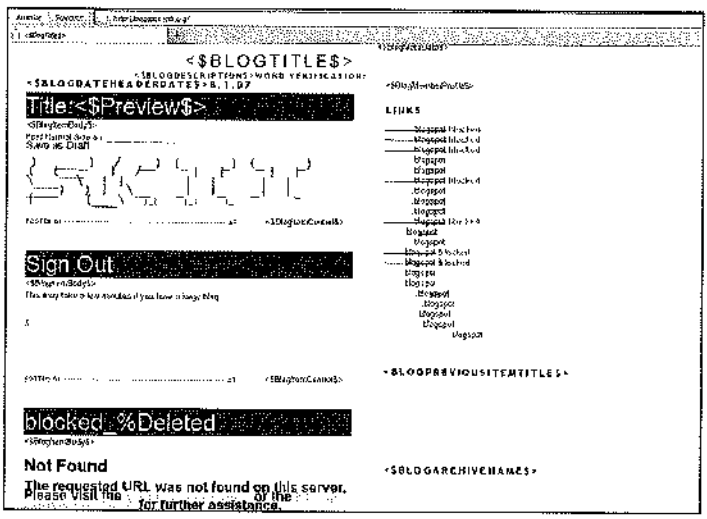
Las premisas del *blog-art*

No cabe duda de que algunos *blogs* evidencian cualidades creativas y poéticas extremas, que hacen de ellos mucho más que medios alternativos de expresión y comunicación personal e interpersonal. En realidad, podremos hablar, ya a partir del año 2005, de todo un interesante conjunto de artistas que han hecho del *blog* su ámbito de experimentación primordial. Los casos más interesantes de *blog-art*[9] son buenos ejemplos de las posibilidades del pensamiento artístico para actuar en la reconfiguración de los modelos más habituales de práctica comunicativa y de interrelación social en la red. Al menos, la perversa ironía que caracteriza a la mayor parte de estas propuestas colabora activamente en la suspensión (e incluso subversión) de las expectativas más arraigadas acerca de las interacciones comunicativas que consideramos normales o útiles hoy en la red, que, en la mayor parte de los casos, se hallan fuertemente determinadas por los intereses de las grandes corporaciones de Internet. Una cuestión en torno a la cual se sitúa precisamente uno de los mejores ejemplos de *blog-art:* el proyecto *<$BlogTitle$>*[10] (2006-2007) del colectivo Jodi.

[9] En el año 2005 aparece este término aplicado a algunas obras de Internet, como es el caso de las incluidas en el *blog* titulado *blog art* de Marisa Olson y Abe Linkoln [http://blog-art.blogspot.com/]. Serían también buenos ejemplos de este conjunto emergente de propuestas las obras recogidas en muestras como «art + blog = blogart?» (2007), comisariada por Wilfried Agricola de Cologne en el marco de su JavaMuseum, o en «BlogArt/Blog_umentary» (2007), comisariada por Annette Finnsdottir.

[10] http://blogspot.jodi.org/

<$BlogTitle$> es un *blog* que hace uso de Blogger, la aplicación para el desarrollo de *blogs* que Google proporciona gratuitamente desde 2003. Debido al caótico contenido de este *blog* creado por Jodi y de su texto «ilegible», los sistemas de detección automatizados de Blogger consideraron que se trataba de un *spamblog* (o «*blog* basura») y el sistema bloqueó algunas de sus páginas. Una situación que nos induce a preguntarnos si acaso el control de las formas de producción de sentido en los entornos fuertemente dependientes de intereses corporativos puede suponer, y de qué manera, la destrucción o el silenciamiento de todas aquellas formas de expresión que no se correspondan con los usos lingüísticos y las convenciones comunicativas que se presuponen han de ser las habituales. Y no habría que buscar, en realidad, significado a este caótico *blog* más que en su relación, precisamente, con un sistema de signos determinado y opuesto a los convencionales, a esos que son considerados como plenamente aceptables por parte de los sistemas corporativizados que gestionan los flujos comunicativos en la red. *<$BlogTitle$>* sería, pues, un buen ejemplo de cómo muchas de las creaciones de *blog-art* van a continuar la senda iniciada por algunas de las primeras manifestaciones de *net art* y que, frente a los regímenes de lenguaje dominantes en Internet basados en la eficacia, optaron por una inhabilitación, en cierta forma, de toda instrumentalización de los lenguajes (tanto de programación como los propiamente conformadores de los contenidos «para leer»), apostando por la ilegibilidad, las estructuraciones caóticas, las estéticas *glitch* propias del error informático (éste forma parte del sistema, pero no sigue sus reglas), etc. Una propuesta que nos recuerda cómo los aspectos pragmáticos de las prácticas artísticas en las redes tienen mucho que ver con la idea de *destinerrancia*[11], con la introducción de un cierto desorden dentro de la comunicación, con el ensayo de la integración de lo dado y



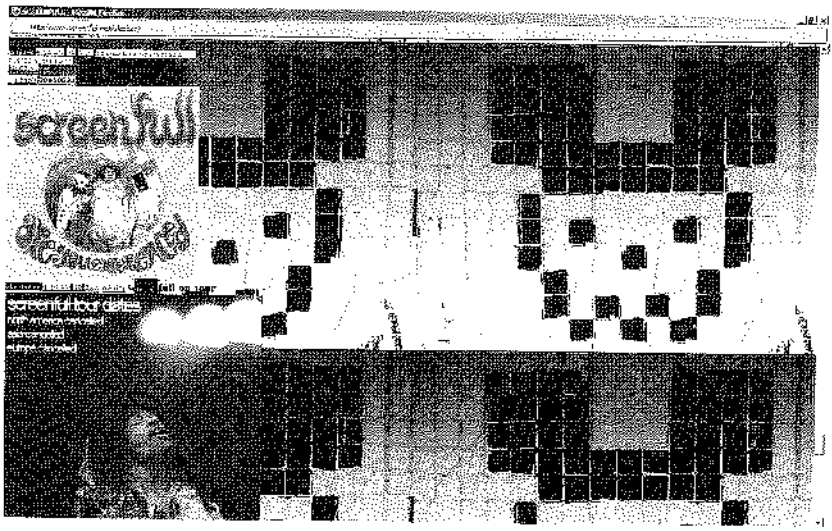
45. Jodi, *<$BlogTitle$>*, 2006-2007.

[11] Véase Jacques Derrida, «The Spatial Arts: An Interview with Jacques Derrida» [1990], en Peter Brunette y David Wills (eds.), *Deconstruction and the Visual Arts: Art, Media, Architecture*, Cambridge, Cambridge University Press, 1994, p. 12.

de lo que se espera en el medio, o incluso del medio mismo, con aquello que se opone a él o lo deshabilita.

En la misma línea de trabajo se situaría también alguno de los ejemplos más saturantes del *remix* digital en línea que emplea las tecnologías de las bitácoras digitales, como es el caso de *Screenfull.net* (2005), de Jimpunk y Abe Linkoln. Un caótico espécimen de *blog* presentado bajo la advertencia «We Crash Your Browser With Content» («Colapsamos tu ordenador con contenido»). Una obra que, al igual que *Triptych.tv* (2008), realizada por los mismos autores, opera entre la psicodelia y la subversión del código, en un extremo ejercicio de producción de un tejido insondable a base de elementos provenientes de los innumerables focos de la cultura de las redes, donde todo flujo informativo es desarticulado a través de una intensificación radical de su densidad. Sus formas de jugar con la saturación parecen hablarnos más de la red como un estado mental específico que como un contexto para la comunicación y el encuentro. Una obra que es un complejo montaje de sedimentos informativos a la vez que un desmontaje del *blog* como medio de comunicación en su sentido más convencional.

Tanto en la obra de Jodi como en las de Jimpunk y Abe Linkoln, el rechazo radical a una «constructiva» interacción del usuario-espectador con la obra entroncaría también con las críticas que plantean que la ideología del comentario y de la participación propia del *blog* tiene demasiado que ver con lo que hace una década fue la promesa de la interacción electrónica, que, como vimos, también se proclamaba cargada de ideales democratizadores. En verdad, parece cierto que, en la mayor parte de las ocasiones, la posibilidad de añadir un comentario en un *blog* no es sino una mera constatación de la creencia de que podemos hacer «algo» con nuestra opinión. Quizás incidiendo en esa idea, en ambas obras nadie más que la propia infraestructura tecnológica parece tomar la palabra, sólo un sistema maquínico ante el cual no cabe posibilidad de entrar en debate alguno.



46. Jimpunk y Abe Linkoln, *Screenfull.net*, 2005.

Otra de las vías que podemos considerar como prioritarias en el desarrollo del *blog-art* es la centrada en la dependencia de cualquier *blog* de su desarrollo temporal permanente. Hay, sin duda, una clara relación, como evidencian las estadísticas de visitas, entre el número de seguidores de un *blog* y la mayor o menor frecuencia de su actualización. El *blog* debe ser algo en continuo proceso, debe actualizarse continuamente (es desde luego tentador comparar los *blogs* con algunos tiburones que, al parecer, si se dejan de mover, se ahogan y mueren). Resulta pertinente, a este respecto, el *blog* de Cory Arcangel titulado *Sorry I Haven't Posted* [12] (2010), en el que Arcangel compila entradas de *blogs* en las que sus autores se disculpan ante sus seguidores por haber pasado un largo tiempo sin publicar contenidos nuevos. Pues si es evidente que la continuada expresión pública del yo es una necesidad cada vez más extendida, ésta también se ve acompañada en ocasiones por su correspondiente ansiedad: la llamada *blog depression* o *blog life crisis* a la que aludirían, muy certeramente y con no pocas dosis de humor, estas propuestas de Arcangel.

Por supuesto, la dependencia temporal de los *blogs* recordaría las formas de escritura y lectura propias de la antigua literatura por entregas, a la manera de *La guerra de las mujeres* (1844) de Alejandro Dumas o *Los hermanos Karamazov* (1880) de Fedor Dostoievski, textos cuyo desarrollo se vio también intensamente afectado por el influjo de las respuestas de los lectores entre entrega y entrega.

Este régimen temporal de continuidad que el *blog* incorpora a la experiencia de Internet será tematizado artísticamente en numerosas ocasiones, llevándolo a situaciones límite. Un buen ejemplo sería el grado de sometimiento de la vida al registro temporal que se muestra en proyectos como *Obsessive Consumption*[13] de Kate Bingaman (2007), *Eat 22*[14] de Ellie Harrison (2001-2002) o *Psych|OS-hansbernhardblog* (2005) de UBERMORGEN.COM. Iniciativas que llevan al extremo la exposición pública de la vida de unos seres humanos (los propios autores) en el devenir del tiempo y en donde la comunidad-de-asistencia-a-la-representación será siempre comunidad-de-asistencia-a-una-vida. Proyectos que ejemplifican el ya gran conjunto de *blogs* sólo comprensibles desde la perspectiva que aporta la tradición de algunas prácticas conceptuales centradas en el análisis de la experiencia del tiempo (como las desarrolladas por On Kawara o Sam Hsieh, por ejemplo) y que apuntan a la complejidad inherente a la relación temporal que se establece entre el *blog*, el sujeto que escribe un *post* (entrada) y sus lectores, y que no es otra que la propia vida en el registro compartido de su devenir temporal[15]. En relación a estos proyectos, podríamos decir del *blog-art* que no es tanto la experimentación de un nuevo medio sino del artista mismo en él (y ante la mirada de muchos otros). Creaciones que insistirían en el hecho de que somos fundamentalmente tiempo compartido (y hoy ya mediáticamente exhibido y registrado). En otras ocasiones, esta vía de investigación dará lugar a *blogs* que, en realidad, no son sino catálogos de elementos y objetos de muy diversos tipos producidos siguiendo un estricto ordenamiento cronológico[16].

---

[12] http://sorry.coryarcangel.com/

[13] http://obsessiveconsumption.com/

[14] http://www.eat22.com/

[15] También podríamos mencionar a este respecto obras como *1001 nights cast* (2005-2008) [http://1001.net.au/] de Barbara Campbell o *Minute Library* (2005) de Johanna Marxer [http://www.minutelibrary.com/present/index.php].

[16] Véase, por ejemplo, el proyecto de Nico Van Hoorn *Trashlog* (2002-2005) [http://www.trashlog.org/].

Otra importante línea de actuación en las manifestaciones de *blog-art* es la del *group blogging*, incipiente en torno al año 2002 y basada en hacer del *blog* una especie de sistema de acumulación colectiva de materiales, como sucede en los llamados «Internet Surfing Clubs»[17] del tipo *Nasty Nets*[18] (iniciado en 2006), *Loshadka*[19] (iniciado en 2007) o *Spirit Surfers*[20] (iniciado en 2008). Se trata de *blogs* producidos colectivamente cuyas entradas están conformadas por una infinidad de insólitos materiales encontrados en la web, como archivos de audio, texto e hipertexto, fotografías, animaciones, archivos de Flash y vídeo, GIFs animados (cuyo carácter repetitivo es especialmente determinante en todos ellos, pero particularmente en *Spirit Surfers*), *mash-ups* de muy diversos tipos, etc. Elementos que son yuxtapuestos, mezclados, transformados o tergiversados por los miembros de estos *blogs* colectivos. A caballo entre lo paródico y la más perversa ingenuidad, se presentan como sorprendentes repertorios de elementos procedentes de miles de horas de navegación por la red de sus autores, como resultado de una pulsión archivadora, coleccionista de extrañas imágenes, conformadora de una compilación de respuestas a determinadas sensaciones y experiencias vividas en ese proceso de deambulación digital. Esta vía, centrada más en un cierto «mostraje» de elementos elegidos o modificados que en una expresión original formalizada como unidad o discurso, retomaría, en último término, muchas de las proposiciones benjaminianas de la actividad del coleccionista, de aquel que se dedicaba a seleccionar preciosos fragmentos en un montón de escombros, para llevar esta actividad nuevamente a los umbrales de la propia práctica artística.

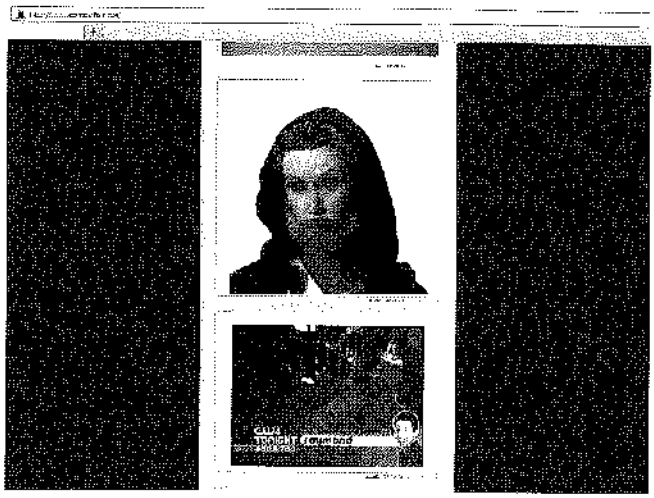
47. Página del blog *Loshadka* (iniciado en 2007).

[17] A este conjunto de prácticas artísticas se dedicó la muestra *Surfing Club*, comisariada por Raffael Dörig en *[plug.in]*, Basilea, en 2010. La muestra incluía propuestas de Aids-3D, John Michael Boling, Petra Cortright, Aleksandra Domanovic, Harm van den Dorpel, Joel Holmberg, Oliver Laric, Guthrie Lonergan, Paul Slocum, *Nasty Nets*, *Spirit Surfers* y *Loshadka*.

[18] http://nastynets.com/

[19] http://www.loshadka.org/wp/?paged=2

[20] http://www.spiritsurfers.net/monastery/



48. Página del blog *Spirit Surfers* (iniciado en 2008).

Navegando por esa memoria-Ser, por esa memoria-mundo que conforman las redes de infinitas memorias interconectadas, los participantes en los «Internet Surfing Clubs» establecen como principio de la acción creativa un nuevo archivalismo compulsivo y transformador, irónico y cargado de ingenio. Muchos de esos *posts* son a la vez recolección y respuesta, resituación de un material determinado, cita y transformación, apropiación de lenguaje y reinterpretación. Estos *blog-collages*, compilaciones de extrañísimos objetos digitales y auténticas actualizaciones en línea de la *Wunderkammer*, ofrecen un plano de composición en el que podríamos ver reflejadas, aconteciendo, las formas actuales de aquella «esquizo-fragmentación» posmoderna que Fredric Jameson definía hace ya casi dos décadas no tanto como una coexistencia de mundos múltiples y alternativos sino de borrosos conjuntos inconexos y subsistemas semiautónomos que se traslapan perceptualmente[21]. Es indudable que los conceptos operativos puestos en práctica en estos *blogs* no son el signo, el significante, el significado y la connotación, sino la apropiación, la repetición, el estereotipo, animados por el placer que emana de la manipulación del cliché usado. Se opera casi siempre por disecciones neopop de materiales visuales encontrados a los que, a veces, se somete a configuraciones y estructuraciones *otras*, a modulaciones adaptativas, a sorprendentes yuxtaposiciones. El resultado de ese proceso es, ante todo, la expresión (entendida como lectura aglutinadora, resituadora de significados) de una forma de tránsito inquisitivo por un mar de imágenes.

Esta deambulación por la web recuerda mucho también aquellas míticas peregrinaciones de Joseph Cornell en los años 40 por librerías, viejas tiendas, almacenes, casas de subastas, edificios abandonados y montones de basura buscando fotos, grabados, viejas películas o cartas que acabarían siendo depositados en sus cajas-*collage*. Peregrinaciones que ahora son sustituidas por un tránsito digital, por una navegación en la red, a través de *blogs* y repositorios colectivos de fotografía y vídeo, o por espacios de

[21] Véase Fredric Jameson, *Teoría de la postmodernidad*, Madrid, Trotta, 1996, p. 294.

subastas en línea como eBay[22], todos ellos inmensos contenedores de miles de fragmentos de vida cotidiana. Esos documentos que una y otra vez raptan, derivan o mezclan los miembros de los «Internet Surfing Clubs» no son, sin embargo, restos de vida abandonados, sino vivos instantes compartidos; no son signos de la desaparición y del olvido, como las desgastadas fotografías coleccionadas por Cornell, sino muestras de la intensidad de una vida que es «recién naciendo». Aquellas cajas de Cornell, donde restos de la memoria histórica reaparecían insertados en un espacio de reconstrucción personal de la memoria y el tiempo, se transmutan ahora en otros espacios o planos de composición, *planómenos* digitales, en la forma de páginas de *blog*, en imágenes-web que establecen otra dimensión completamente distinta del principio *collage*.

Es posible que en la idea de *professional surfer*[23] que proponen este tipo de actuaciones creativas, haya un interesante trasfondo de resistencia cultural. Aquí el artista se sitúa, ante todo, en el papel de un receptor, de un consumidor de imágenes; alguien que, sin embargo, digerirá de formas inesperadas lo que se le ofrece, generando nuevas sendas en la producción de sentido a través de reconfiguraciones y recombinaciones diversas de los objetos, imágenes y demás signos de la nueva cultura digital, señalando los vacíos de significado en un mundo donde todo es excesivamente obvio, los fallos de la comunicación en un contexto saturado de información. En esta actividad creadora que opera como forma de consumo específica y crítica, la «obra» no es sino la expresión de un tránsito, de una navegación creativa y profundamente irónica por un universo de datos visuales y de referencias que el artista se opone a consumir pasiva y complacientemente, prefiriendo recontextualizar, resituar o recrear y transformar esos elementos, reconfigurando sus relaciones de dependencia y de oposición de otro modo, mostrándonos formas distintas y posibles de «metabolizar» los elementos que constituyen el imaginario visual de nuestra época, señalando la extrema diversidad que en la red habita.

Por otra parte, la expansión del uso de plataformas de *microblogging* a finales de la primera década del nuevo siglo abre el camino a una específica forma de reflexión creativa que reactivará, nuevamente, muchas de las investigaciones en torno a los regímenes temporales propios del *blog* que ya comentamos anteriormente. En efecto, en torno a 2008 empezaron a aparecer algunas propuestas artísticas muy atentas a la multitud de dinámicas sociales que tienen lugar en torno a estos nuevos servicios comunicativos, comenzando a ser frecuente el empleo del término *Twitter art*. Un ejemplo de esta nueva vía de actuaciones es el proyecto de Linda Ruiz *Auto-yo* (2008), centrado en los procesos de construcción identitaria que tienen lugar en Twitter, tematizando la inducción que este servicio hace a establecer un flujo comunicativo permanente, que esta autora subvierte mediante un automatismo apropiacionista de fragmentos de textos encontrados en la red y, por lo tanto, no configuradores de una «identidad» que se pueda ir conociendo a lo largo del tiempo mediante sus envíos[24].

---

[22] Véase Ceci Moss y John Michael Boling, «eBay Blogs», *Rhizome*, 23 de marzo de 2009 [http://rhizome.org/editorial/2426].

[23] «Professional Surfer» fue el título de una muestra colectiva organizada por Lauren Cornell para Rhizome en 2007 [http://www.rhizome.org/events/timeshares/professionalsurfer.php].

[24] Resuena desde luego aquí lo que fuera planteado por *Autoblogger* (2005) [http://www.autoblogger.net/], un irónico proyecto consistente en una aplicación que se presentaba como capaz de escribir automáticamente entradas de un *blog*, actualizándolo continuamente sin que su autor tuviera que escribir ni una palabra.

49. Imagen de los monopatines-teclado de ordenador empleados en la *performance* de Jodi titulada *Twitter SK8*, 2009.

Asimismo, los patrones de repetición no sólo de formas de expresión comunicativa sino también de estados y situaciones vividas por la multitud conectada serán tematizados por Cory Arcangel en series como *«working on my novel» – Great Twitter searches Volume #1* (2009) y *Follow my other Twitter – Great Twitter searches Volume #2* (2011). Otro interesante trabajo centrado en este servicio es *Twitter SK8* (2009) de Jodi, que parte de su cuestionamiento como sistema de expresión escasamente reflexivo, como por impulsos, que sus autores plantean irónicamente en esta especie de *performance*, en la que un conjunto de jóvenes, utilizando teclados de ordenador inalámbricos con ruedas a modo de *skateboards*, enviaban mensajes vía Twitter. Los mensajes enviados eran los que surgían azarosamente (y por ello obviamente ilegibles) al pisar esos teclados, utilizados como monopatín, en una paródica correspondencia entre los términos *keyboard* (teclado) y *skateboard* (monopatín). Sin duda, una malévola referencia a las expectativas que genera el eslogan corporativo de Twitter: «La mejor manera de descubrir lo que está pasando en tu mundo».

Estéticas de la remezcla y de la recreación histórica

Remix: las estéticas digitales de la remezcla

Hablar de las estrategias de *remix* (remezcla) es hacerlo no tanto de prácticas de creación sino de diferentes formas creativas de absorción, de asimilación; o de la «digestión» como forma de creación, si se prefiere. Sus acciones: cortar y pegar, mezclar, fusionar, derivar, filtrar, alterar, reelaborar material visual preexistente. En un mundo saturado de imágenes caracterizadas por su disponibilidad, la creación visual digital se identifica cada vez más con el montaje, la combinación y la transformación de imágenes raptadas. El lenguaje del arte pasa a ser fundamentalmente lenguaje sobre lenguajes existentes, como si «expresar» sólo pudiera ser ahora resultado del uso de un diccionario ya compuesto, de un repertorio de elementos que combinar de diferentes maneras. *Remix*, *sampling* o *mash-up:* términos que se hacen cotidianos en el quizá ya definitivo primado de las tareas de selección-transformación, en la expansión de los modos de acción *deejay* más allá del nocturno y festivo territorio específico que les dio origen. De hecho, acabarán juntos hoy, en las sesiones de los *videojockeys* o en las producciones de arte de la red más comprometidas con las estrategias del *remix*, tanto fragmentos olvidados de exquisitas estéticas del pasado como de vídeos hilarantes de adolescentes, de bodas o peleas, imitaciones de karaoke, grabaciones de vacaciones o de fiestas de cumpleaños, aderezadas esas mezclas, en ocasiones, con fragmentos o escenas de películas de Hollywood «pirateadas» en alguna red P2P. Ante nuestros ojos se entremezclan dimensiones distintas de la experiencia de la vida, del sentido y del tiempo, que serán recombinadas una y otra vez en una alquimia neopop amante cada vez más de lo *freaky*.

Hoy el nuevo hacedor de *collages* digitales explora, transita o vagabundea por esa inmensa memoria en línea (la red como memoria global, como un inabarcable conjunto de bases de datos compartidas) consciente de que casi todos los recuerdos están ya «subidos» a algún *website*. Una externalización tecnológica y en red de la memoria que hace que recordar no sea tanto revivir, representarnos algo en nuestra mente, como reprodu-

cir algo ante nuestros ojos: hacer clic en la pantalla sobre la pequeña flecha del *play*. De forma que todos los elementos de la cultura y sus acontecimientos, archivados digitalmente, se nos ofrecen como un muestrario en el que el «artista-*sampler*» va a elegir algunos para recombinarlos, generando nuevas conexiones, diferentes encuentros, como sucede, con especial acierto, en los «Internet Surfing Clubs» que ya hemos comentado. Pues hablar de estética digital en la última década es hacerlo, sobre todo, de una intensificación de los procesos creativos basados en la apropiación de material existente y en su modificación y ajuste, en un predominio de las acciones de selección frente a las de producción, de las de posproducción frente a las de creación. El ordenador, máquina de reproducción técnica por excelencia, ha catalizado una reactivación del procedimiento del *collage*, al que añade un sinfín de posibilidades de edición de los elementos apropiados. El *collage* digital no es simplemente resultado de una acción de «cortar y pegar», en el sentido de práctica de recontextualización de fragmentos raptados, sino que en el proceso es posible transformar los elementos que lo integran, modularlos, afectarlos en el transcurso de su incorporación. De manera que la imagen resultante será un tejido de imágenes y formas preexistentes y posteriormente manipuladas, siendo la tarea creativa cada vez más una de selección de imágenes y de operaciones posibles sobre esas imágenes.

Al ser toda forma e imagen computable, puede ser sometida a un determinado algoritmo que la transforme en diversos grados. Se trata de la prevalencia de operaciones de apropiación y procesamiento de la imagen (retoque, aplicación de filtros, cambio de escala, corte, ensamblaje, recombinación, etc.). La apropiación se hace así procesual, los filtros y las herramientas de efectos que ofrece el software de imagen, estructurado en torno a ofertas de elección de operaciones preprogramadas en un menú determinado, son acciones automatizadas de transformación, operaciones prediseñadas que pueden ser apropiadas e integradas dentro del propio proceso de creación. Así, con la expresión *remix culture*[1] se señalan las formas de producción (en todos los ámbitos creativos) basadas en actos de apropiación, mezcla, fusión, modificación y derivación, cuya intensificación ha sido posible gracias a las capacidades reproductivas y transformadoras de las herramientas digitales.

El término *remix* surgió en el mundo de la creación musical para describir procesos de mezcla y transformación orientados a crear versiones alternativas de una pieza musical, añadiendo o eliminando algunos de sus elementos, cambiando la ecualización original, su *tempo*, etc. Un término que cobrará todo su apogeo con la consolidación de la cultura *deejay*, con la posibilidad de emplear mezcladores electrónicos mediante los que cada elemento de la pieza musical puede ser modificado por separado, sustituyendo, variando o entremezclando diferentes pistas, así como con las técnicas de *sampling* (teniendo en cuenta que «samplear», en la mayor parte de las ocasiones, equivale a usar elementos de piezas de otros artistas). Prácticas cuyos antecedentes, sin embargo, se remontan muy

[1] Algunos autores, como Paul D. Miller (DJ Spooky) en *Rhythm Science* (2004), Catherine G. Latterell en *ReMix: Reading and Composing Culture* (2005) o Lawrence Lessig en *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy* (2008), han tratado de señalar un nuevo estadio de la producción creativa basado, precisamente, en las lógicas integradoras y transformativas del *remix*, concepto que sigue siendo tema central de estudio de infinidad de publicaciones. Véase, por ejemplo, «What now? The imprecise and disagreeable aesthetics of remix», *Fibreculture* 15 (2009) [http://journal.fibreculture.org/issue15/].

atrás. Ya a mediados de los años 20, Paul Hindemith había experimentado con «música gramofónica» creando un montaje de grabaciones y reproduciéndolas hacia atrás a diferentes velocidades. Por otro lado, los métodos de corte y mezcla, tan propios de la acción del *deejay* y mediante los cuales el reproductor deviene un instrumento de producción musical en sí mismo, fueron en gran medida anticipados por Pierre Schaeffer en su obra *Étude aux chemins de fer* compuesta en 1948.

En relación a las pautas de actuación estética basadas en la remezcla, tampoco puede minusvalorarse la influencia de los movimientos de software libre, con su exigencia de licencias abiertas a modificaciones, expansiones, reutilizaciones, derivaciones, etc. Como ya comentamos, son muchos los que reclaman hoy la aplicabilidad de los principios del código abierto a todo tipo de producciones culturales, proponiendo como ideal una autoría siempre colectiva volcada en el desarrollo de propuestas artísticas abiertas a ulteriores alteraciones derivativas, expansiones o adaptaciones. No en vano, la redefinición y el replanteamiento de los motivos y resultados de la colaboración artística y de la acción de compartir en el ámbito del arte actual, en un claro cuestionamiento de las nociones de autoría tradicionales, han sido objeto ya de numerosas exposiciones[2].

En definitiva, si la apropiación posmoderna en el ámbito de las artes visuales estuvo vinculada, a lo largo de las últimas décadas de los ochenta y noventa, y en sus casos más interesantes, a la idea de desplazamiento a través de estrategias basadas en la actualización política del *ready-made*, hoy, por el contrario, los modos del apropiacionismo digital se orientan hacia la transformación e integración de lo apropiado; más que la reubicación o descontextualización, se busca la transformación, integración y fusión. Una nueva orientación de las prácticas apropiacionistas en el ámbito de lo digital cuya actualidad ha sido abordada en algunas muestras como «Appropriation and immateriality»[3] (2007), basada en el catálogo de obras desarrollado por Dispatx Art Collective desde 2004, o «Montage: Unmonumental Online»[4] (2008), que presentaba una selección especialmente reveladora del estado actual de las estrategias del ensamblaje creativo en Internet. También la exposición «We like what you eat»[5] (2008) proponía una interesante aproximación a este conjunto de estrategias, planteándose como una aproximación a la emergente vía de la videocreación que se nutre de la apropiación de producciones *amateur* encontradas en la web, como sucede en muchos de los trabajos de Paul B. Davis, Javier Morales + John Michael Boling o Eric Fensler. Algunas otras notables obras relacionadas con técnicas de *mash-up* fueron incluidas en la exposición «Given Enough Eyeballs»[6] (2008), como es el caso, por ejemplo, de *Audio-Video Sampling Synthesizer* (2008) de Ramsey Arnaoot, un programa para manipular

---

[2] Podríamos destacar, entre las más recientes, la muestra titulada «What's Mine Is Yours» (2008), comisariada por Sara Reisman en el Basekamp de Filadelfia.

[3] Comisariada por Vanessa Oniboni y Dispatx Art Collective para TAGallery. Incluía obras de Sandra Gamarra, Antoni Abad, El Hombre que Comía Diccionarios, Santiago Ortiz, The Yes Men, Robert Hodgin y Sascha Pohflepp [http://tagallery.cont3xt.net/?p=18].

[4] El comisariado corrió a cargo de Lauren Cornell y Marisa Olson para el New Museum de Nueva York [http://rhizome.org/art/exhibition/montage/].

[5] Comisariada por Paul Pieroni en la galería Seventeen de Londres.

[6] Tuvo lugar en la Esther M. Klein Art Gallery de Filadelfia y fue comisariada por Annette Monnier.

videoclips de diferentes fuentes, o *Landscape* (2000) de Kendall Brun, un homenaje a todas las obras que se han creado a lo largo de los últimos años mediante acciones de *hacking* del videojuego *Super Mario Bros.*

La enorme expansión de la creatividad audiovisual *amateur* a la que ha inducido la puesta en marcha de las grandes plataformas y repositorios colaborativos propios del modelo Web 2.0 ha desencadenado también la proliferación de una infinitud de imitaciones de las creaciones audiovisuales profesionales, muchos de cuyos elementos son apropiados, modificados, adaptados o parodiados por millones de aficionados. En ocasiones, esas creaciones derivadas son a su vez «respondidas» con otras, realizadas por otros usuarios que las reinterpretan, modifican o recrean, en clave casi siempre humorística y, generalmente, de forma enormemente perversa. En algunas plataformas como YouTube, por ejemplo, se producen enormes cadenas de apropiaciones y reapropiaciones de vídeos que a menudo involucran a miles de usuarios. Es el caso de fenómenos «virales» como el *Star wars kid* o el *Numa Numa*, surgidos de vídeos realizados por jóvenes que, siendo visionados centenares de miles de veces por internautas de todo el mundo, han dado lugar a procesos multitudinarios de producción de «respuestas» en vídeo; fenómenos masivos que conforman algunos de los más interesantes episodios de los potenciales creativos de la cultura popular del *remix* en Internet.

Por otro lado, un gran número de prácticas artísticas ha incidido en la exploración de los principios de la lógica de la mezcla en relación a la propia web, muchas de ellas delegando la acción de fusión a un cierto automatismo computativo, es decir, ensayando las posibilidades de una tipología de apropiacionismo de tipo procesual. Algunos de los primeros proyectos en iniciar este tipo de exploración fueron *Female extension* (1997) de Cornelia Sollfrank, que mezclaba material HTML encontrado en la red a través de motores de búsqueda para recombinarlo y crear obras de *net art* diferentes (que serían finalmente atribuidas a autoras ficticias), o *The Shredder*[7] (1998), desarrollado por Mark Napier, una especie de «triturador» de páginas web en forma de un navegador de Internet que interpreta las instrucciones del código de cualquier página de modo muy diferente a como lo hacen los navegadores habituales. Con *The Shredder* toda página web era presentada de forma caótica, desconfigurándose su estructura, deviniendo su contenido una abstracción, convirtiéndose los textos en gráficos, incluso haciéndose en parte visible el código oculto que le da forma. Probablemente, lo más interesante de esta propuesta era su insistencia en el carácter maleable de la imagen-web. En efecto, frente a la imagen impresa, en un navegador de la web todo lo que aparece es fácilmente separable y modificable.

Algunos otros desarrollos de *software art* como *N.A.G. (Network Auralization for Gnutella)*[8] (2003), de Jason Freeman, operaron también en torno a la producción automatizada de mezclas. En este trabajo se partía, convirtiéndolos en su tema central, de los procesos de búsqueda y descarga de archivos MP3 en la red Gnutella, generando a través de su análisis un caótico *collage* musical. Asimismo, la obra de Victor Liu *Tap*

[7] http://www.potatoland.org/shredder/

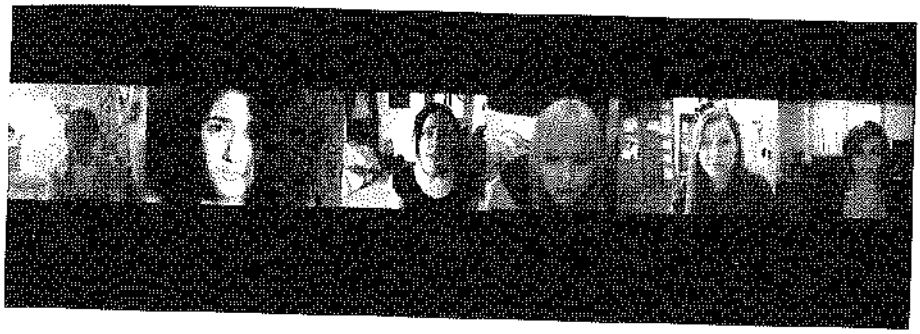
[8] http://www.turbulence.org/Works/freeman/faq.html

50. Kutiman, *ThruYOU*, 2009.

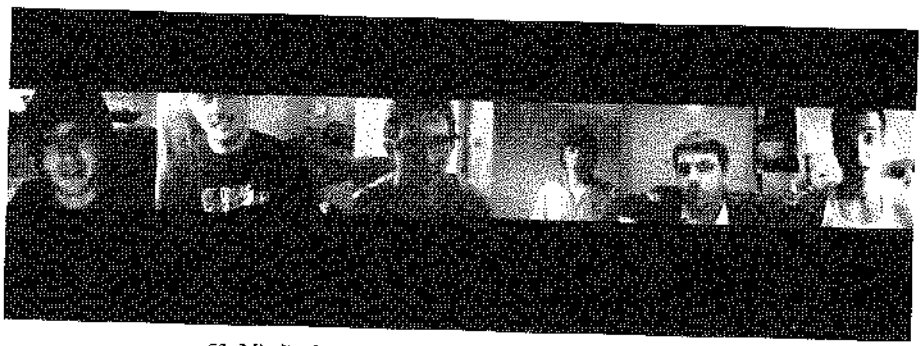
Evol[9] (2004) se proponía como una representación automática de flujos de información, en este caso a través de un reproductor de vídeo que se nutría de una base de datos compuesta por videoclips, fragmentos de los cuales eran mezclados automáticamente y en tiempo real, generando una corriente de imágenes de duración ilimitada. Un flujo siempre cambiante de imágenes era también lo ofrecido por *aPpRoPiRaTe*[10] (2006), una obra de Sven Koenig que generaba de forma automática un hipnótico fluir de imágenes semirreconocibles de extraños colores, directamente relacionado con las experiencias *glitch* y psicodélicas.

Ya no automatismo, sino una cuidada organización de la mezcla, caracteriza el vídeo *50 50* (2007) de Oliver Laric, conformado por un cuidadoso montaje de fragmentos de cincuenta vídeos encontrados en YouTube de personas interpretando tres canciones del artista de *hip hop* 50 Cent[11]. Con esta fusión, Laric creó una especie de karaoke colaborativo perfectamente sincronizado, algo similar a lo que planteará dos años más tarde Kutiman en su trabajo *ThruYOU*[12] (2009), un laborioso montaje musical a partir también de decenas de vídeos de usuarios de YouTube. Otra obra de Laric, *Versions of Under The Bridge* (2007), consiste en una instalación que presenta una versión instrumental de la canción homónima de Red Hot Chili Peppers que Laric recompone enteramente, nota a nota, como en un *collage* multitudinario, a partir de fragmentos de videoclips de aficionados encontrados en las plataformas de vídeo en línea más conocidas. Una búsqueda la de Laric de una mismidad que se reivindica no tanto desde la originalidad o la singularidad, sino desde la repetición, la representación, la imitación. También las recopilaciones de Nia Burks de vídeos encontrados en la web que conforman sus obras

[9] http://www.turbulence.org/Works/liu/index.html
[10] http://www.popmodernism.org/appropirate/
[11] http://oliverlaric.com/5050.htm
[12] http://thru-you.com/#/videos/



51. Nia Burks, *Girls Who Havn't Posted in a While*, 2009.

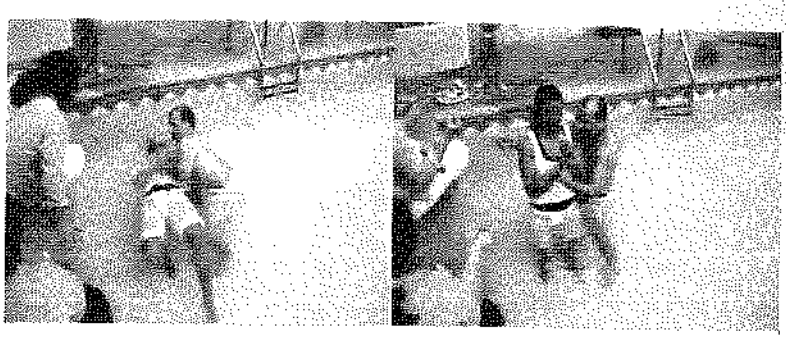


52. Nia Burks, *Boys Who Havn't Posted in a While*, 2009.

Girls Who Havn't Posted in a While (2009) o *Boys Who Havn't Posted in a While* (2009) explorarán los patrones repetitivos de actuación comunicativa y social de *video-bloggers*, centrándose ambos proyectos en los compromisos de éstos de ofrecimiento continuado de contacto y actualización de sus *blogs*.

Sería reseñable también el vídeo de Laric titulado ↓ ↑ (2008), en el que crea, mediante dos pantallas yuxtapuestas, un montaje de vídeos encontrados en la red que muestran actos religiosos de bautismo por inmersión: en una pantalla aparece exclusivamente el acto de zambullida del sujeto y en la otra el de su emersión, materializando así, espacialmente, esos momentos de iniciación o «purificación» espiritual que sus protagonistas han decidido hacer públicos en la web; una mordaz alusión al concepto de pertenencia o integración en una comunidad y al carácter trascendente de esta situación para muchos (el bautismo, no lo olvidemos, permite formar parte de una comunidad, de una «Iglesia», del latín *ecclesia* o comunidad universal de los creyentes) en plena época de las redes sociales digitales globales, en las que las dinámicas de pertenencia y conformación de comunidad son extraordinariamente laxas y secularizadas. Un sencillo pero efectivo trabajo éste de Laric que, sin duda, recordaremos al contemplar el titulado *Several Interruptions*[13] (2009) de Thomson & Craighead, una videoinstalación conformada a partir de vídeos tomados de YouTube en los que aparecen personas que retienen la respiración

[13] http://www.thomson-craighead.net/docs/interruptions.html



53. Oliver Laric, ↓ ↑, 2008.

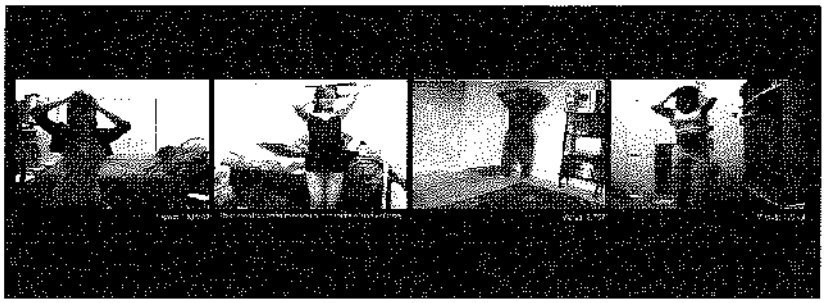
bajo el agua, generando un hilarante conjunto de asociaciones entre rituales de bautismo, inmersión espiritual, aislamiento temporal y meros juegos de ahogamiento. Otras interesantes obras, dentro de esta línea de trabajo, no exentas de un dramático trasfondo, son *Soldiers in Their Youth* (2008) y *After the War* (2009), de David Oresick, confeccionadas a base de videoclips realizados por soldados de EEUU y amigos y familiares de éstos durante la guerra de Iraq. Una potente indagación la de Oresick en torno a la juventud y la guerra, y a la inmensa capacidad del vídeo no profesional para hacernos entrar en los estados psíquicos vividos por los protagonistas y autores de esos materiales raptados en la web.

Estas vías de investigación creativa en torno a la mezcla de materiales de vídeo *amateur* suscitarán también el interés de algunos sectores de la industria cinematográfica, dando lugar a obras como el documental colaborativo *Life in a Day* (2011), de 90 minutos de duración, producido por Ridley Scott y dirigido por Kevin Macdonald, conformado exclusivamente por una selección de fragmentos de 331 vídeos de un total de más de 80.000 que fueron subidos a YouTube por miles de internautas con la intención de participar en este proyecto; vídeos con los que, según el propio Macdonald, se pretendía dar «una idea de lo que era estar vivo el 24 de julio de 2010»[14].

Algunos de los intentos anteriormente mencionados de expresar la coincidencia colectiva a través de pasiones y afinidades compartidas encontrarían su contrapunto en la serie *YouTubeHARMONY* (2007) del grupo japonés Delaware, un conjunto de vídeos fruto de la consigna «Let's mix YouTube» («Mezclemos YouTube») en los que la pantalla, dividida en cuatro, nos muestra de forma simultánea vídeos muy diferentes entre sí; disparidades presentadas en una simultaneidad que es fiel reflejo de las múltiples dimensiones de la vida de la multitud que se da cita en las grandes plataformas de la Web 2.0. A través de una operación serial de desligamientos y contrastes, Delaware consigue generar en estas composiciones una extraña y forzada coherencia basada, precisamente, en la heterogeneidad de sus elementos constitutivos.

Otro interesante trabajo de remezcla de vídeos de internautas es *Mass Ornament* (2009) de Natalie Bookchin. Se trata de una videoinstalación monocanal construida a

[14] Citado por Javier Martín en «YouTube escoge ocho vídeos de españoles para "La vida en un día"», *CiberP@ís*, 6 de enero de 2011 [http://www.elpais.com/articulo/Pantallas/YouTube/escoge/videos/espanoles/vida/dia/elpeputv/20110106elpepirtv_2/Tes].



54. Natalie Bookchin, *Mass Ornament*, 2009.

55. The Tiller Girls en Berlín, en torno a 1920.

base de la apropiación de centenares de vídeos raptados de YouTube en los que sus autores se han grabado bailando solos en sus hogares con el acompañamiento de diferentes piezas musicales. Mediante una impecable integración espacializada de fragmentos de esos vídeos, Bookchin desarrolla una coreografía colectiva perfectamente orquestada, coordinando mediante cortes y yuxtaposiciones de los vídeos los movimientos de sus protagonistas, creando la ilusión de que, en realidad, bailan al son de una única banda sonora (que Bookchin crea combinando las de dos películas de 1935, *Gold Diggers* de Busby Berkeley y *Triumph des Willens [El Triunfo de la voluntad]* de Leni Riefenstahl, mezclándolas con algunas de las de los vídeos apropiados). El título de la videoinstalación, *Mass Ornament (El ornamento de la masa)* es una alusión al ensayo homónimo de Siegfried Kracauer de 1927, quien veía en la perfecta geometría y sincronización que caracterizaba la estética coreográfica de las Tiller Girls en los años veinte (y a la que Bookchin imita en esta forzada orquestación) la misma precisión del trabajador en la línea de producción de las fábricas: «el reflejo estético de la racionalidad a la que aspira el sistema económico dominante. Comunidad de pueblo y personalidad desaparecen cuando lo que se reclama es calculabilidad»[15]. Para Kracauer cada bailarina de las Tiller Girls sería como el trabajador en la fábrica taylorista, quien no controla la forma global de todo el proceso productivo: «Brazos, muslos y otras partes del cuerpo no son sino

[15] Siegfried Kracauer, «El ornamento de la masa», *Archivos de la Filmoteca* 33 (octubre de 1999). El artículo fue originalmente publicado en el *Frankfurter Zeitung*, entre el 9 y el 10 de junio de 1921.

elementos mínimos integrantes de la composición [...] Cuanto más se deshace su conjunto en algo meramente lineal, tanto más se sustrae a la inmanencia de la conciencia de quienes lo configuran»[16]. Lo que habría evidenciado Bookchin con esta coreografía, haciendo bailar al unísono a los solitarios protagonistas de los vídeos, obligándolos a conformar un espectáculo colectivo como si fuesen parte una nueva versión de las Tiller Girls, es la persistencia de los mismos principios que señalaba Kracauer pero en la web, allí donde, sin embargo, sólo parecería existir una multiplicidad de singularidades activas no reducible a ningún juego de homogeneización. La relación entre las coreografías de las Tiller Girls y las formas de producción industrial de los años veinte que señalaba Kracauer es probablemente también aplicable a las prácticas «estéticas» solitarias de los que se graban bailando en vídeo en su casa y luego lo comparten en YouTube, y los modelos de negocio propios de la Web 2.0. Si para Kracauer el «sistema» (indiferente ante la especificidad de las configuraciones) conduciría por sí mismo al borrado de las particularidades nacionales y a la fabricación de masas de trabajadores empleables en cualquier punto del planeta, puede que en el fondo siga ocurriendo lo mismo en los modelos de producción de la sociedad de las redes de telecomunicación, aunque las estrategias de actuación y la tipología del trabajador globalizado sean, obviamente, muy diferentes (o quizá no tanto, como parece sugerir, muy perversamente, esta obra de Bookchin).

Remakes

La creación de una nueva versión *(remake)* de una obra anterior es una de las estrategias operativas más recurrentes en el arte de Internet desde sus inicios. Hay infinidad de tipologías, desde las diferentes versiones de una obra concreta (como las más de veinte realizadas por diferentes autores de la obra de Olia Lialia *My boyfriend came back from the war* desde 1996 hasta la actualidad) hasta obras como *Thirty Four Parking Lots*[17] (2008) de Pascual Sisto, en la que se propone una actualización, a través de imágenes de Google Maps, de la obra homónima de Ed Ruscha de 1967 y que comentaremos en el último capítulo.

De todas esas vías productoras de *remakes* en la red, una de las más sutiles es la centrada en los procesos de traducción mediática, en la insistencia en que el contenido de un medio sea otro medio. Como ejemplo especialmente ilustrativo de esta línea de trabajo debemos recordar la serie de Vuk Ćosić *ASCII History of Moving Images*[18] (1999), en la que transformaba viejas películas como *El acorazado Potemkin* o *Star Trek* en imágenes conformadas por caracteres de código ASCII[19]. Es decir, traducía material de un formato cinematográfico a uno textual, a la vez que un contenido en un formato visual «desfasado» (la cinematografía analógica) a otro (caracteres ASCII). El texto cinematográfico pasaba de estar conformado por imágenes por segundo a páginas de texto por segundo. En el fondo,

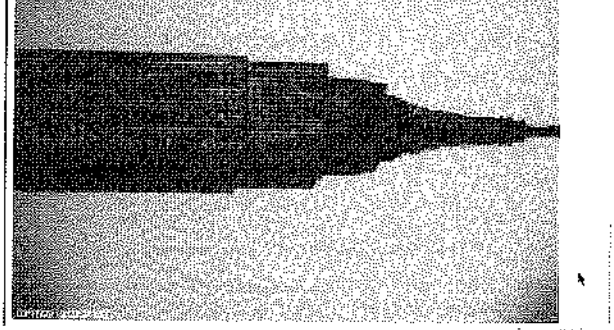
[16] *Ibidem.*

[17] http://thirtyfourparkinglots.com/

[18] http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/

[19] ASCII son las siglas de American Standard Code for Information Interchange.

esta obra de Ćosić aludiría a la disyunción propia del sistema digital entre imagen y código, así como a la subordinación del código abstracto a la imagen que genera, mediante una presencia aquí visible y simultánea de ambos elementos; código abstracto e imagen se hacen así presentes a la vez, ambos coexisten en la pantalla. Y no es extraño que sea el cine el medio apropiado por Ćosić, pues es la cinematografía la que más medios ha sido capaz de traducir al suyo. Ciertamente, la mayor parte de las grandes obras literarias han contado con su traducción o conversión en obras cinematográficas, como también las pictóricas, como en muchos de los *tableau vivant* de Pasolini o Tarkovski, por ejemplo, o en las alusiones más o menos directas de Einsenstein a determinadas obras cumbre de la pintura (no olvidemos que, según Deleuze, Einsenstein no cesaba de analizar los cuadros de Pieter Brueghel, Leonardo da Vinci o El Greco, como si, en realidad, se trataran «de imágenes cinematográficas»[20]). Las «traducciones» en sentido contrario, de imagen en movimiento a imagen fija, han sido también frecuentes, como en los trabajos de «compresión» de Jim Campbell *Illuminated Average #1 Hitchcock's Psycho* (2000) o de Hiroshi Sugimoto en sus series fotográficas *Theaters* (1978). Estrategia de cambio de un medio a otro en la que se basaba también la obra que Wolfgang Staehle desarrolló para la muestra «net_condition» (1999) en el ZKM de Karlsruhe, consistente en una versión en línea de una de las más conocidas películas de Warhol, *Empire* (1964), que Staehle tituló *Empire 24/7*. Si en la película de Warhol se mostraba durante ocho horas un plano fijo del Empire State Building, en la versión de Staehle se emitía a través de Internet durante 24 horas, 7 días a la semana y mediante una *webcam*, un plano de ese rascacielos muy similar al que fuese filmado por Warhol. Una actualización web, diríamos, de esa correspondencia entre el tiempo cinematográfico y el tiempo real de su experiencia explorado por Warhol. Sin embargo, la coincidencia entre el tiempo de filmación y el tiempo de visualización es, en la versión de Staehle, absoluta. Como en la película de Warhol, apenas nada sucedía allí, salvo lentísimos cambios lumínicos y atmosféricos a lo largo de las horas. Y aunque se trataba de una imagen «en directo», el resultado era similar, como en la obra de Warhol,



56. Wolfgang Staehle, *Empire 24/7*, 1999.

[20] Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine II*, Barcelona, Paidós, 1996, p. 209.

a un fotograma detenido. Sin embargo, frente a la propuesta de aquél, la toma era aquí permanente y paradójicamente viva en su insoportable inmovilidad. Una parodia, en todo caso, de la expectativa de que algo «está sucediendo» en directo, de que algo está teniendo lugar. De forma incluso más extrema que en la obra original de Warhol, lo que sucede es, más bien, lo que le está pasando al propio espectador ante la monotonía de esa imagen: la toma de conciencia de lo insoportable de la experiencia en estado puro del tiempo, sin acontecimientos que la camuflen. Y todo a través de una estrategia de desplazamiento: de la estética de la desaparición propia de la cinematografía, de algo que sucedió allí y ya no sucede ante nosotros más que en su reproducción, a una estética del tiempo real, del «siendo ahí» propio de la imagen-web.

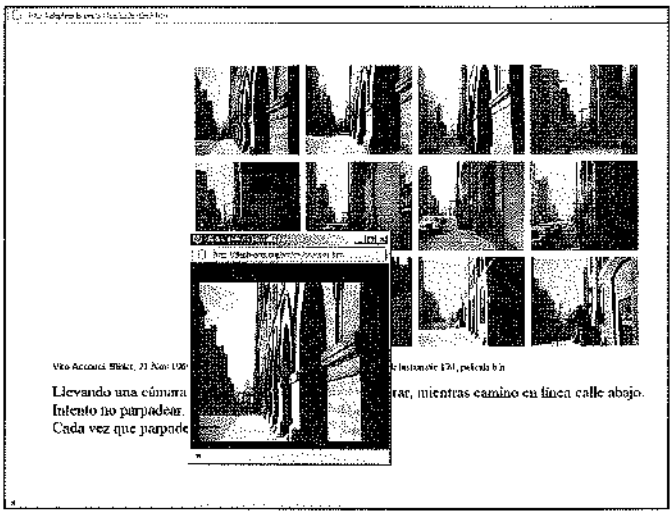
Dentro del amplísimo campo de vías abiertas en torno a las estrategias del *remake*, será la basada en la recreación de situaciones o acontecimientos históricos la que poco a poco vaya adquiriendo más importancia, convirtiéndose en uno de los ejes temáticos más recurrentes en la creación actual, como atestigua el gran número y calidad de las exposiciones dedicadas ya a su estudio[21]. El mayor interés de estas vías centradas en la repetición o reconstrucción de situaciones u acontecimientos del pasado *(historical reenactment)* se fundamentaría en el hecho de que la reconstrucción no se limita simplemente a dar una nueva forma a algo ya acontecido y a cuestionarlo. Por el contrario, sirve más bien para cuestionar nuestro propio presente, incluso las formas en las que nuestras expectativas de cara al futuro han sido construidas. La retroacción nos permite, además, una resignificación de los pasados de la recepción y de la historia, incluso reestructurarlos de otra forma.

Como uno de los primeros ejemplos de este tipo de intervenciones en el campo del arte de Internet debemos mencionar la obra de La Société Anonyme *Un homenaje invertido a Blinks, 1969, de Vito Acconci (lsa39)*[22] (1997), consistente en una nueva versión de la obra de Vito Acconci titulada *Blinks*, de 1969. La obra original está compuesta por una serie de 12 fotografías tomadas en Greenwich Street, Nueva York, el 23 de noviembre de 1969. La forma en la que Acconci desarrolló esta obra nos la dejó él mismo indicada: «Llevando una cámara, apuntando hacia delante y preparada para disparar, mientras camino en línea calle abajo. Intento no parpadear. Cada vez que parpadeo: disparo una foto»[23]. Transformando aquellas instrucciones, La Société Anonyme nos propone aquí lo siguiente: «Intenta no parpadear. Cada vez que lo hagas, haz clic sobre la foto». Al hacerlo se irán mostrando de forma sucesiva las imágenes tomadas por Acconci aquella

[21] Por ejemplo, entre las más recientes, podríamos mencionar Playback_Simulated Realities (2006) en el Edith-Russ-Haus fur Medienkunst de Oldemburgo, que profundizaba en la influencia e impacto de las reconstrucciones y simulaciones en la sociedad, así como en el papel hegemónico que se confiere a la tecnología de cara a la reconstrucción y la simulación. O la muestra «History Will Repeat Itself. Strategies of re-enactment in contemporary (media) art and performance» (2007) comisariada por Inke Arns y Gabriele Horn (una cooperación entre el Hartware MedienKunstVerein de Dortmund y el KW Institute for Contemporary Art de Berlín), que ahondaba en la capacidad de la reconstrucción o reexperimentación artística en la disolución de la distancia que nos separa del acontecimiento histórico para devenir testigos «inmediatos» de éste.

[22] http://aleph-arts.org/art/lsa/lsa39/1997.htm

[23] Citado por Nick Kaye en «Displaced Events. Photographic Memory and Performance Art», en Annette Kuhn y Kirsten Emiko McAllister (eds.), *Locating memory: photographic acts*, Oxford y Nueva York, Berghahn Books, 2006, p. 180.

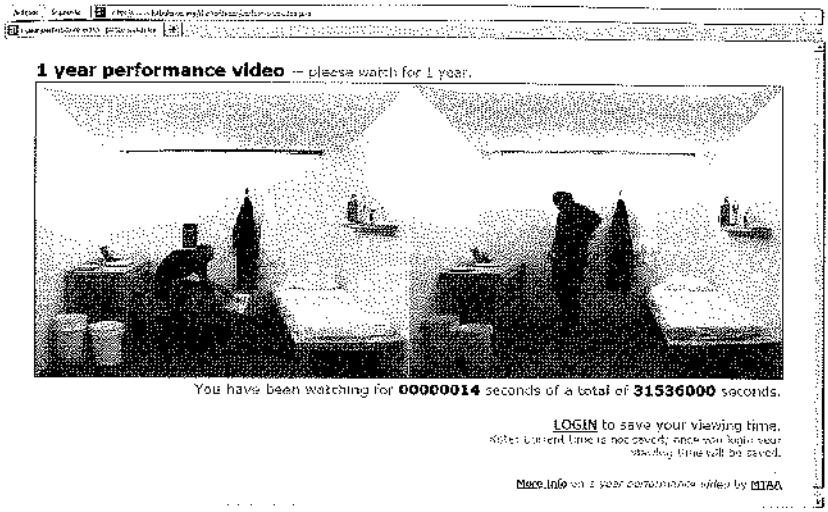


57. La Société Anonyme, *Un homenaje invertido a Blinks, 1969, de Vito Acconci (lsa39)*, 1997.

tarde. Este *Blinks* «en línea» recupera la secuencialidad y la experiencia del tiempo real, el «tiempo-ahora» que generó la pieza de Acconci (perdido o eludido en el montaje original que conforma la obra de 1969), ofreciéndose al espectador la recreación de un acontecimiento nuevamente temporal. No obstante, aquí hay términos que son invertidos en relación a la propuesta de Acconci. En este caso, lo no visto durante el mínimo tiempo que durarían los parpadeos de aquél (y, por lo tanto, lo que fue registrado fotográficamente de forma no intencional) actúa como lo único que puede verse entre parpadeo y parpadeo. El tiempo de la resistencia de Acconci a cerrar los ojos y dejar de ver (aunque fuese por un instante) es ahora tiempo aportado a un campo de representaciones involuntarias e inmóviles, en las que, en última instancia, y más allá del tiempo que dura un parpadeo, no parece que haya «nada que ver».

El juego de inversión de los roles entre artista y espectador lo vemos también presente en *1 Year Performance Video (aka samHsiehUpdate)*[24] (2004), una obra de *web art* en la que el grupo MTAA «actualiza», sometiéndola a una inteligente y perversa reconfiguración de las relaciones originalmente planteadas entre artista y espectador, la *One Year Performance 1978-1979 (aka Cage Piece)* de Tehching Hsieh. La *performance* original de Hsieh consistía en una permanencia en solitario encierro durante un año entero dentro de una jaula ubicada en su estudio. En la reconstrucción de esta *performance* por parte de MTAA se invita al espectador a contemplar, aparentemente en directo y durante un año entero, a ambos artistas, River y Whid, encerrados en dos pequeñas habitaciones. Sin embargo, el espectador sólo va a asistir ahora a una imitación del paso del tiempo y de la duración. Se trata, en realidad, de imágenes en vídeo pregrabadas, repetidas y combinadas de forma automática para que siempre parezca que estamos observando a ambos artistas en tiempo real. El proceso humano de la permanencia en el desarrollo de una acción es aquí sustituido por un proceso computacional. Si en la *performance* origi-

[24] http://www.turbulence.org/Works/1year/performancevideo.php



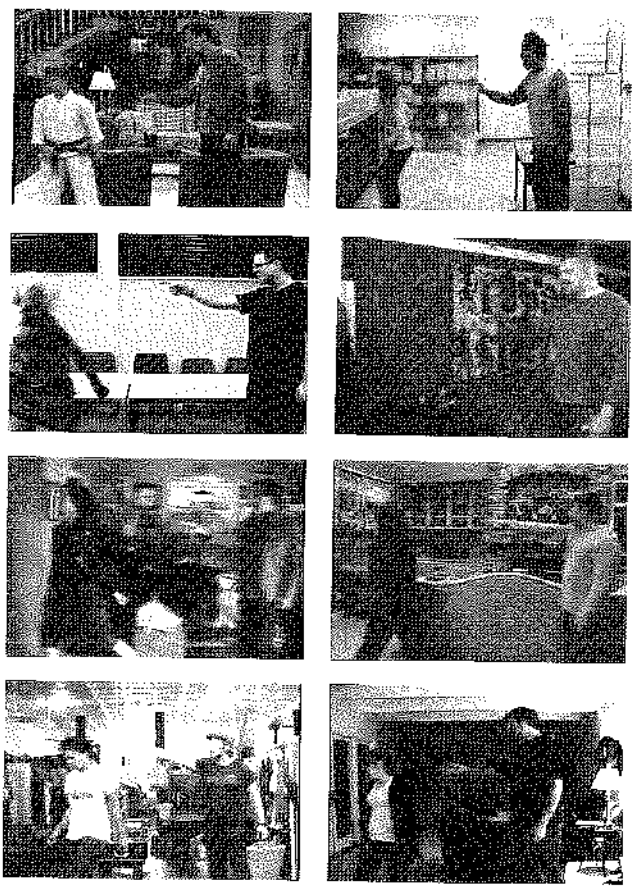
58. MTAA (M. River & T.Whid Art Associates), *1 Year Performance Video (aka samHsiehUpdate)*, 2004.

59. Tehching (Sam) Hsieh, *One Year Performance 1978-1979 (aka Cage Piece)*, 1978-1979.

nal Hsieh quería incluir en el arte una cuarta dimensión, el tiempo, en este *remake*, sin embargo, sus autores sólo imitan, fingen la duración. Pero lo más determinante es que sólo se considera completada la obra cuando el espectador haya pasado un año entero conectado (en el momento que accedemos a la obra un cronómetro empieza a medir la duración de nuestra visita) contemplando a River y Whid en su aparente encierro. El extremo compromiso de permanencia y sometimiento al paso del tiempo asumido por el artista en la *performance* original de Hsieh es, por lo tanto, derivado, transferido ahora al espectador. Los artistas observados no están realmente ahí, pero sí debe permanecer ahora ante la pantalla el espectador que los mira, comprometido para que la obra se complete, para que ésta «tenga lugar».

Bajo el influjo del modelo participativo de la Web 2.0 será cada vez más frecuente que los *remakes* en la red deriven hacia propuestas abiertas, en completa sintonía con las dinámicas que han hecho posibles las grandes plataformas y redes sociales que caracterizan la

segunda época de la web. En este orden de actuaciones, proliferarán los *remakes* colaborativos, de los que *You're Not My Father*[25] de Paul Slocum (2007) es, sin duda, uno de los mejores ejemplos. Un vídeo constituido por recreaciones de 10 segundos de una secuencia de la serie televisiva *Full House*, realizadas por personas de muy diversos lugares del planeta que manifestaron a través de Internet su deseo de participar en esta experiencia y a las que sólo se les daba unas mínimas indicaciones de cómo hacer la tomas. El carácter reiterativo y serial de su estructura, junto al sorprendente efecto de solapamiento de la banda sonora original de ese fragmento de la serie con las voces de los protagonistas de cada una de las reinterpretaciones que se van sucediendo una tras otra, hacen de esta obra de Slocum una de las más notables aportaciones a las estrategias vinculadas al *remake*. Una obra cuya calidad es probablemente sólo comparable con la del proyecto de Perry Bard *Man With a Movie Camera: The Global Remake*[26] (2008), basado, como ya comentamos, en la creación en la web de un gran repositorio colectivo y abierto de interpretaciones del guión



60. Paul Slocum, imágenes de *You're Not My Father*, 2007.

[25] http://transition.turbulence.org/Works/notmyfather/

[26] http://dziga.perrybard.net/

original de la película homónima de Vertov de 1929, y que nos invitaba a ver una actualización colaborativa, refilmada por voluntarios secuencia a secuencia, y en entornos y escenarios actuales, de esta obra esencial de la cinematografía soviética.

Prácticas de versionado que ejemplificarían el cambio radical de orientación de las nuevas estrategias apropiacionistas en línea respecto a las que protagonizaron el *appropriation art* iniciado a finales de la pasada década de los setenta.

Antes de la llegada de la web, este tipo de práctica apropiacionista basada en el versionado estuvo centrada, en sus mejores casos, en operar un desplazamiento de la tradicional recepción de las obras de arte desde el ámbito puramente estético hacia uno teñido de crítica histórica y política. Por ejemplo, los *remakes* de obras del pasado desarrollados por Cindy Sherman o Yasumasa Morimura mediante la técnica del *tableau vivant* eran intentos de usar el concepto de representación en contra de sí mismo para retar su autoridad, su presunta posesión de verdad o valor epistemológico, a la vez que proponían una crítica explícita a la historia del arte y a sus métodos de comprensión e interpretación. Así, los elementos protésicos que aparecen en aquellas versiones de pinturas del pasado jugaban con la generación de una falsa imagen de máscara o velo, que en su «desmontabilidad» apuntaba a la dimensión hermenéutica de la obra de arte, a la idea de que posee una verdad interior o significado al que el intérprete puede llegar. En el ámbito de la web, sin embargo, este tipo de planteamientos no se darán. Los *remakes* de obras del pasado o las repeticiones de gestos que hemos comentado aquí no tratan de localizar el sentido de la tradición cultural a través de una multiplicidad de signos representacionales. Como hemos visto, más que la distorsión de los originales, los nuevos apropiacionismos en línea exploran los procesos de su posible traducción mediática. Más que la resituación de la mirada del espectador frente a la obra apropiada, se trata de modificar las relaciones agenciales respecto a una producción alternativa del original.

Si bien podríamos decir que la apropiación posmoderna estuvo basada fundamentalmente en una teoría del desplazamiento (de la atención crítica de las obras de arte individuales hacia sus marcos institucionales o, en otras palabras, «de la obra al marco»[27]), los apropiacionismos en línea se orientan sobre todo hacia tácticas de procesamiento, de posproducción. De manera que si el *remake* posmoderno contenía un cierto punto de negatividad, rechazando el carácter valioso y subversivo de conceptos como «originalidad», «autenticidad» o «expresión», la virtualidad de lo digital reorienta la práctica apropiacionista hacia un marco cargado de positividad, entendiendo lo «virtual» como lo que puede ser o como una dimensión de lo que es factible, descubriendo posibilidades nuevas respecto a las obras, gestos y comportamientos artísticos apropiados, retomando lo planteado en ellos para ampliarlo en otros sentidos. La obra raptada así no se distorsiona o desplaza, sino que, por ejemplo, y como hemos visto, se hace participativa, se cambian sus reglas de juego o se alteran las relaciones procesuales dadas. Frente a lo que era prioritario en los gestos del apropiacionismo crítico de los setenta y ochenta, una radical crítica a la función-autor, la web permite abrir la obra apropiada de forma efectiva a una agencia colectiva, a una autoría abierta, incluso a su feliz reelaboración colaborativa.

[27] Véase Craig Owens, «From work to frame», en *Beyond Recognition: Representation, Power, and Culture*, Berkeley y Los Ángeles, University of California Press, 1992.

Indagaciones en torno al tiempo

Tiempo y espacialización

Puede que sólo en los términos de una nueva «imaginación espacial» podamos concebir la existencia de un tipo de alegoría «horizontal» que bien podría ser considerada como la definidora de muchas de las poéticas propias del primer *web art*, caracterizadas, en gran medida, por yuxtaposiciones disyuntivas y estructuraciones espaciales paratácticas. Al desarrollo de esta nueva imaginación espacial y a la reclamación de una narratividad basada en continuos ejercicios de espacialización contribuyeron decisivamente muchas manifestaciones artísticas que trataron de sustituir el concepto y práctica de actuación estética basada en el tiempo por una eminentemente espacial, como sucede en algunas de las obras de Chris Marker, sobre todo en sus intentos de transferir las regiones de la memoria a términos geográficos antes que históricos, tal como se revela, por ejemplo, en su trabajo en CD-ROM titulado *Immemory* (1997).

Qué duda cabe que todas estas indagaciones en el campo de las artes serían fácilmente relacionables con una cada vez más obvia reactivación de las antiguas diatribas entre una «filosofía del espacio» y otra del tiempo. Una reclamación de una filosofía *espacial* que, recordemos, vimos recuperarse en el siglo xx fundamentalmente con el estructuralismo, corriente de pensamiento que el propio Foucault caracterizó en más de una ocasión en términos puramente espaciales: «el esfuerzo por establecer, entre los elementos que podrían haber sido conectados en un eje temporal, un conjunto de relaciones que los hace aparecer como yuxtapuestos, opuestos, implicados entre sí, en suma, que los hace aparecer como una especie de configuración»[1]. Una «filosofía del espacio» que se verá fuertemente rehabilitada más tarde en el marco de las investigaciones sobre el espacio posmoderno del capitalismo global, sobre todo en los textos de David Harvey, Fredric Jameson o Edward Soja[2]. Será precisamente Jameson quien, haciendo suyas algunas de

[1] Michel Foucault, «Des Espace Autres», *Architecture/Mouvement/Continuité* 5 (octubre de 1984), p. 46.

[2] Véase Edward Soja, *Postmodern Geographies: the Reassertion of Space in Critical Social Theory*, Londres, Verso, 1989.

las consideraciones de Henri Lefèbvre en *La production de l'espace* (1974), reclamará «un nuevo tipo de imaginación espacial capaz de enfrentarse al pasado en nuevos términos y de leer sus secretos más ocultos en la plantilla de sus estructuras espaciales — cuerpo, cosmos, ciudad»[3]. Una invitación, en definitiva, a atender al carácter espacial, y no tanto temporal, de la historia.

Buenos ejemplos en el ámbito del *web art* de la evolución de las estrategias artísticas de espacialización, de montaje en el espacio y no en el tiempo, serían las obras basadas en el empleo de *pop ups* (ventanas emergentes que van apareciendo en la pantalla del espectador[4]). Una estrategia que actúa evidenciando, además, cómo las formas de visión más generalizadas en los medios informáticos actuales consisten en una visión estratigráfica, en un traslapamiento perceptual, característico de los sistemas operativos a base de ventanas que se abren y se superponen, que operan mediante una opacidad siempre reversible. Estratigrafía que muchas de estas iniciativas artísticas tratarán de violentar, creando ecos, fricciones y arrastres entre esas capas. Obviamente, algunas de estas estrategias de trabajo en torno a múltiples ventanas son directamente herederas de las experimentaciones con pantallas simultáneas de los futuristas italianos, del «policinema» de László Moholy-Nagy o de los juegos con imágenes contiguas en las películas de Abel Gance, por ejemplo. En la red, este tipo de operaciones alcanzará su extremo en obras como *reverse.-flash-.-.back-/*[5] (2003) de Jimpunk, en la que la saturación de ventanas emergentes nos devuelve a una cierta experiencia de «abstracción» (quizá evocando, en un nivel más amplio, la de la propia experiencia de navegación o de deriva por la web) a base de la vertiginosa aparición de ventanas cargadas de infinidad de materiales raptados de muy diverso tipo y de una pérdida de control del usuario-espectador sobre las posibilidades de su propia interacción con la obra.

El juego con múltiples ventanas emergentes yuxtapuestas asumirá un papel esencial también en las obras de Peter Horvath, quien lo empleará para desarrollar un tipo de obra totalmente diferente a la de Jimpunk. Frente a una poética de la saturación, el recurso de ventanas emergentes en obras de Horvath como *The unexpected Launching of Heavy objects* (2003) o *Tenderly yours* (2005) trataría de representar, más bien, procesos de pensamiento paralelos o secundarios. Como indica el propio artista, «en mi obra las ventanas se abren y cierran de la misma manera en que los pensamientos entran en nuestra mentes, se agotan y desaparecen, haciendo sitio a nuevos pensamientos. En este sentido, mis obras imitan el proceso del pensar»[6].

La estrategia basada en ventanas emergentes genera en otras obras de Horvath, como *Intervals* (2004), una serie de yuxtaposiciones de fragmentos narrativos en primera persona e imágenes paralelas que construyen complejos y evocadores entrecruzamientos con muy diversos órdenes de sentido: entre lo personal y lo colectivo, entre el presente y el recuerdo, entre lo propio y lo ajeno. Todo significado parece producirse desde lejos, a

---

[3] Fredric Jameson, *Teoría de la postmodernidad*, Trotta, Madrid, 1996, p. 287.

[4] Los solapamientos de pantallas mediante *pop-ups* (ventanas emergentes que lo hacen de forma automática) fue el centro de la muestra «Pop up» comisariada por Abe Linkoln en 2005 para Turbulence.org.

[5] http://www.jimpunk.com/www.-reverse.-flash-.-.back-/

[6] Citado por Celina Jeffery en «Interview with Peter Horvath», *Drain magazine*, 2004 [http://www.drain-mag.com/ContentDeterritorialization/Review/Jeffery.html].

61. Peter Horvath, *Intervals*, 2004.

62. Peter Horvath, *Tenderly Yours*, 2005.

distancia, mediante efectos de «arrastre» a través de ese espacio o intervalo que existe entre dos imágenes o secuencias yuxtapuestas. Las «micropelículas» mostradas en esas diferentes pantallas son muchas veces ralentizadas e interrumpidas, cohabitando en tiempos narrativos y a velocidades distintas, emplazando al espectador en un tiempo psíquico, nunca cronométrico. La distancia física y el tamaño de las diferentes ventanas emergentes evocan distancia temporal y jerarquización de recuerdos y percepciones, como es especialmente patente en su *Tenderly Yours* (2005), obra que nos introduce en un tejido narrativo excepcionalmente intenso en torno a los ciclos vitales, la pérdida, la memoria, el amor y el deseo. Su carácter inmersivo e íntimo evoca continuamente la cinematografía francesa de la Nouvelle Vague. En realidad, el término *net cinema*[7] resultaría especialmente adecuado para caracterizar las obras de Horvath (aunque él, sin embargo, las identifique habitualmente como *web based video*). En todo caso, las múltiples ventanas con las que

[7] Lauren Cornell emplea este término al describir la obra *Tenderly Yours* (2005) [http://www.turbulence.org/archives/net_art_news.html].

juega rompen con ese espacio finito, delimitado, que es la pantalla cinematográfica única, para aludir a un espacio fuertemente estratificado y virtualmente infinito: la propia World Wide Web.

Estéticas del corte, la pausa y la ralentización

En muchas ocasiones se ha afirmado que las estrategias de corte desarrolladas por William Burroughs y Brion Gysin a principios de la década de los sesenta anticipaban la estrategia narrativa esencial del hipertexto. Ciertamente, aquellos métodos de corte suponían la generación de complejas redes multiestratificadas de materiales, nuevos juegos asociativos, conexiones plurales, enlaces entre ideas y elementos dispares o repetidos que abrían múltiples trayectorias posibles a través del tejido narrativo.

Tampoco resultaría erróneo afirmar la cercanía de las propuestas del Cine-Ojo de los años veinte del siglo xx con la del sistema hipertextual (caracterizado por una red multidireccional de ideas y percepciones diferentes no acogidas a un desarrollo temporal concreto), sobre todo si atendemos a las palabras de Vertov, para quien el Cine-Ojo lo que pretendía era, precisamente, «enganchar uno con otro cualquier punto del universo en cualquier orden temporal»[8], es decir, lograr la independencia de la imagen respecto al tiempo cronológico. De hecho, para Deleuze el ojo «no humano» de Vertov era «el ojo de la materia, el ojo en la materia, que no está sometido al tiempo, que ha "vencido" al tiempo, que accede al "negativo del tiempo"»[9].

Si las «kinoestructuras» vinculadas a la «imagen-movimiento» y las «cronogénesis» propias de la imagen-tiempo eran, según Deleuze, dos capítulos sucesivos de una semiótica pura, una pregunta que parece hoy razonable hacernos es si sería posible plantear la existencia de un tercer estadio de esta semiótica en relación al tiempo ligada con el desarrollo de la imagen digital interactiva. Deleuze apenas entró a considerar esta hipótesis; tan sólo afirmó en 1985 la importancia futura de ese descubrimiento bergsoniano de una «imagen-tiempo», convencido de que aún quedaban «por despejar muchas de sus consecuencias»[10]. No obstante, sí que se atrevió a vaticinar que las imágenes electrónicas «se cimentarían en aspectos no conocidos aún de la imagen-tiempo»[11]. En efecto, las obras más interesantes de *media art* siempre han operado en un «arte del ver», «escritura del ver» u «opseografía» (empleando el vocablo propuesto por Peter Weibel[12]) más que en torno a la imagen-movimiento. Y, desde luego, son muchas las obras de *web art* que hoy inciden de nuevo en ese método del «entre» deleuziano: «entre dos imágenes», «entre dos acciones», «entre dos imágenes visuales», «entre dos imágenes sonoras», «entre lo sonoro y lo visual»... Para ello los artistas hacen uso de los elementos más

[8] Citado por Gilles Deleuze, en *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*, Barcelona, Paidós, 1983, p. 122.
[9] *Ibidem*, p. 123.
[10] Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine II*, Barcelona, Paidós, 1996, p. 352.
[11] *Ibidem*.
[12] Véase Peter Weibel, «The World as Interface. Toward the Construction of Context-Controlled Event-Worlds», en Timothy Druckrey (ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nueva York, Aperture, 1996, p. 341.

propios de la imagen electrónica: la posibilidad de la pausa[13], el retardo, la vibración, la proliferación, la multiplicación. Un buen ejemplo de ello sería la obra de *web art* interactiva titulada *Vibrations*[14] (2002), de Vadim Bernard. La interrupción continua en el desarrollo de las secuencias de un viaje en tren sucede en ella no como imágenes fijas sino como imágenes vibrantes. Recuerda, en cierta forma, el efecto que solía producirse cuando en muchos de los antiguos videorreproductores VHS domésticos se hacía uso de la opción «congelar imagen»; generalmente, siempre había alguna zona del fotograma detenido que no dejaba de vibrar. Un efecto que, llevado al campo digital y tal como es empleado en esta obra, establece una relación límite entre imagen, desplazamiento y tiempo. La imagen vibratoria, conformada en la relación entre un fotograma y el siguiente y en su repetición, no remite aquí tanto a un movimiento registrado como a uno inducido, añadido técnicamente a la propia imagen. Es decir, no se trataría de la representación del movimiento; la imagen no se subordina a él. Más bien, tendríamos que decir que esta obra apunta a una diferencia radical entre lo que podemos entender como «imagen en movimiento» (lo que estas detenciones vibratorias, en realidad, serían) y lo que convencionalmente entendemos por «imágenes del movimiento» o, según la terminología que Deleuze toma de Bergson, «imagen-movimiento». En esas vibraciones, nuestra experiencia visual se compromete en una serie de micropercepciones que son temporalmente ampliadas, convertidas en mini-acontecimientos emplazados en unas imágenes a las que se ha otorgado un inquietante tiempo y una extraña duración.

Por otra parte, la obra de Takuji Kogo/A CANDY FACTORY PROJECT *Sin título*[15] (2003-2006) asumiría el reto de hacer visible lo que es indiscernible, el espaciamiento de

63. Vadim Bernard, *Vibrations*, 2002.

[13] La detención y la pausa conforman el eje temático de la muestra en línea <PAUSE> (2004), comisariada por Valerie Lamontagne [http://www.mobilegaze.org/pause/].

[14] http://incident.net/hors/landscape/vibration/

[15] http://artonline.jp/holiday

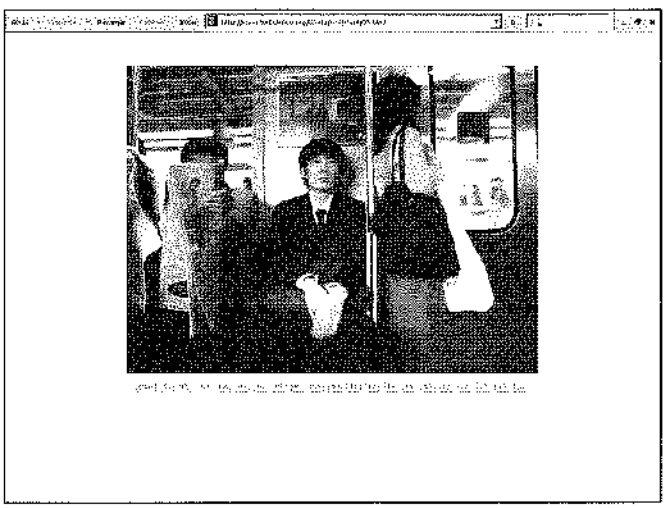
64. Takuji Kogo/A CANDY FACTORY PROJECT, *Sin título*, 2003-2006.

la imagen, liberando intersticios e intervalos, ensayando la estética de una coexistencia del «antes» y el «después» con la imagen, esto es, hacer más «mostraje» del tiempo que «montaje» en el tiempo. Tradicionalmente, al tiempo se le hizo depender de lo que acontece «en» el tiempo. Pasaba tiempo en cuanto que algo se movía en el espacio, es decir, cambiaba. El movimiento era el indicio del tiempo, la evidencia objetiva de su transcurrir. Aquí ese movimiento, sin embargo, se hace vibratorio y repetitivo. En cuanto a lo representado en ella, sólo podemos decir que se muestra una audiencia a la audiencia de esta misma obra. La que aquí es observada por el espectador es la que asiste a un concierto infantil que tiene lugar en un centro comercial (incluidas aquellas personas que, mientras hacen sus compras o transitan por ese lugar, atienden de forma más o menos interesada a él). Unas pocas fotografías tomadas de esos espacios llenos de gente y secuenciadas en *loop* generan una convulsa repetición de gestos inacabados, de movimientos entrecortados, de muecas a medio camino de llegar a ser expresiones, por los que va transitando nuestra mirada. La continua repetición hace que esos gestos den la sensación de asumir el ritmo tintineante de la banda sonora, que parece situarnos, recreándolo en una lejanía casi nostálgica, en el momento en el que tuvo lugar ese mismo concierto, convertido en un nuevo presente. Interesante mezcla entre los límites posibles de la fotografía y del cine, de una imagen-tiempo redefinida, esencialmente replanteada en el navegador de Internet.

Otros ejemplos en torno a esta reflexión sobre la temporalidad en el *web art* son las serie de «micropelículas» que componen *Stop Motion Studies-Tokyo*[16] (2003) de David Crawford, un excelente ejemplo de *online database cinema* en el que se da cita todo un sutil conjunto de aspectos en torno a las interacciones humanas que acontecen en esos espacios de casual confluencia y de forzada cercanía física entre personas desconocidas que son los vagones y estaciones del metro de una gran ciudad (todas las imágenes fueron tomadas en el metro de Tokio en octubre de 2003). Compuestas por algunas fotografías

[16] http://www.stopmotionstudies.net/

fijas secuenciadas automáticamente de forma aleatoria (tanto en orden como en duración) en una sucesión interminable, estas series inciden, como afirmaba el propio autor, en el pequeño espacio entre el fotograma y la imagen en movimiento. En esa re-animación no linear de momentos registrados fotográficamente y en su efecto retranqueante (y falsamente repetitivo) se destaca todo un inmenso espectro de muecas, expresiones y gestos de esas personas que comparten, casualmente, un mismo tiempo de tránsito. Si bien en cualquier otro contexto la cercanía física entre dos personas indicaría una cierta intencionalidad entre ellas por establecer una interacción, en los habitualmente concurridos vagones de metro se rompe la lógica habitual que organiza y da significado a la proximidad física. Dado que la separación que delimita el espacio personal es aquí transgredida, parece inevitable, como forma de compensación, la proliferación de gestos de distanciamiento en esos rostros. Tratan así de defender la comodidad de seguir estando solos aunque estén en un espacio abarrotado. Las miradas procuran, a veces muy forzadamente, escapar de cualquier focalización sobre la persona que tienen enfrente para evitar interacciones no deseadas. Una resistencia que se exige sea correspondida y que, en el caso de no producirse, resulta incómoda, más intimidatoria incluso cuando es una cámara la que, como en este caso, se «atreve» a mirar a los ojos. Nuevamente, se hace aquí explícito aquel método del «entre», enfatizándose el «entre dos imágenes». La secuencia cesa de ser imágenes en cadena, el orden del tiempo no está basado en la sucesión ni en el intervalo, sino en relaciones interiores de tiempo y aleatorias. Una investigación que Crawford volverá a retomar, algunos años más tarde, en su obra *Algorithmic Montage 2: A Walk With David Bohm*[17], realizada en 2007.



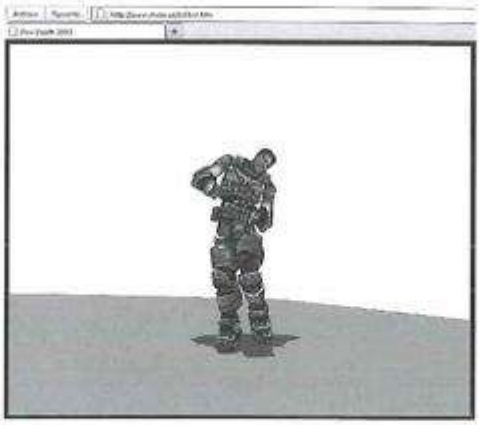
65. David Crawford, *Stop Motion Studies-Tokyo*, 2003.

[17] http://www.turbulence.org/spotlight/crawford/index.html

66. Harris Skibell + Shaque, *45 segundos*, 2004.

Consideraciones que probablemente nos exijan reconocer que, en el arte actual, los retos más interesantes no se hallan en representar de una u otra forma acontecimientos o sucesos en el tiempo, sino, sobre todo, en exponer la manera en la que los experimentamos temporalmente. Buen ejemplo de ello sería *45 segundos*[18] (2004) de Harris Skibell + Shaque, una obra que nos ofrece el visionado de una serie de vídeos, de escasa duración, algunos de apenas unos pocos segundos, que muestran escenas, aparentemente intrascendentes, que vemos habitualmente al movernos por una gran ciudad (en este caso los vídeos fueron filmados en Nueva York). Todos nos remiten a esos momentos de la visión cotidiana en los que uno está más bien replegado hacia su propio interior, pensando en cosas distintas a las que está haciendo o viendo a su alrededor, como cuando caminamos por la calle o viajamos en el vagón de un tren. Frente a la cierta inconsciencia que es propia de esas situaciones, aquí un sonido como el tic-tac de un reloj acompaña y estructura todos estos fragmentos de visión filmada. Al hacerse tan patente su duración, una intensa brevedad que es anunciada desde su inicio, la aparente intrascendencia de lo que en esos vídeos acontece se transforma en enigmáticos fragmentos de vida (que uno llega a reconocer, en su total cotidianidad, casi como vividos por sí mismo). Una insistencia en la medida cronométrica del tiempo y de la visión, segundo a segundo, que quizá no haga sino aludir, por contraposición, a la idea de un tiempo relativo, no existente de manera absoluta, que sólo podría concebirse como algo que vive en nosotros, completamente unido a los seres y a la acción del vivir. Un probable rechazo de la cuantificación de la medida del tiempo, a través, precisamente, de lo que la describe más fríamente: el tic-tac de un reloj. Un buen recordatorio de que las cosas ciertamente no suceden en el tiempo, sino que están constituidas como duración (o cómo, según aquella dimensión descrita por Marcel Proust, las personas y las cosas ocupamos en el tiempo un lugar inconmensurable frente al que ocupamos en el espacio). Precisamente, esa dimensión de nuestro lugar en el tiempo es lo que se afronta en las muy numerosas propuestas basadas en la pausa, la detención o la ralentización extrema. Este tipo de indagaciones tendría en el campo del *web art* su mejor ejemplo en *Slow Fall 2003*[19] de John Gerrard, en la que se muestra a un soldado virtual, extraído de uno de los video-

[18] http://turbulence.org/Works/Skibell/45seconds/index_flash.html
[19] http://www.itwas.us/soldier.htm



67. John Gerrard, *Slow Fall 2003*, 2003.

juegos multijugador más conocidos *(Unreal Tournament)*, que cae al suelo después de haber sido disparado, pero cuya caída acontece a una velocidad que se corresponde con el tiempo que se suponía había durado la guerra de Iraq en 2003, esto es, 20 días o 28.800 minutos[20]. Una ralentización que, en tanto que estrategia, tendría obviamente como antecedentes más inmediatos muchas obras de Steve McQueen, Douglas Gordon o Bill Viola, autores que han hecho siempre de la experiencia del tiempo de la imagen una experiencia límite[21], y que, en el caso de Garrad, se ofrece en una versión tridimensional y navegable. En todas estas propuestas, la detención o ralentización extrema de la acción sirve para promover una cierta resignificación de los pasados de la recepción, para reestructurarlos de otra forma, permitiendo que, en contra de los sistemas de narración tradicional, no sólo el instante pasado de la percepción de una obra influya sobre el instante presente, sino que éste pueda influir sobre aquél, o que ambos queden disueltos, convertidos en una mera noción. Obviamente, a través de estas modificaciones temporales el acontecimiento representado o narrado sitúa en primer término, como campo central de reflexión, la propia experiencia del espectador, su propia conciencia del tiempo en el acto de percibir aquello en lo que parece que no hay nada que esperar ver evolucionar. El concepto de *happening* como algo que está sucediendo delante de mis

[20] La obra fue mostrada por primera vez en el festival Ars Electronica de 2003, donde estuvo funcionando durante los seis días de duración del mismo, finalizando el 11 de septiembre de 2003.

[21] Bill Viola, por ejemplo, en su obra *El saludo* (1995) disolvía el acontecimiento en una cierta percepción neopictórica de la imagen de vídeo. La ralentización de la secuencia era tan intensa que cada fotograma se experimentaba casi como un elemento independiente. Son muy conocidas también las manipulaciones de tiempo de Steve McQueen, quien en muchas de sus obras sitúa como elemento de reflexión principal el proceso de observación mismo. También Douglas Gordon ha estado muy interesado en la ralentización de las estructuras temporales de la narración fílmica, hasta el punto, incluso, de su completa disolución. Por ejemplo, en su *Five Years Drive-By* (1995), un *western* era extendido (mediante la ralentización de cada fotograma de la película a catorce minutos) hasta hacer coincidir el tiempo de recepción de la película con el tiempo imaginario que duraba su trama. Un juego de tiempos también presente en la que es, quizá, su más conocida obra, *24 hour Psycho* (1993), en la que la duración de la proyección del clásico de Hitchcock de 1960 era incrementada hasta las 24 horas.

ojos es sustituido por «algo está pasando conmigo»[22]. Son obras que en su inacción no «entretienen», situándose en las antípodas de las economías del tiempo más dominantes, basadas en el abandonarse activo del «pasar el tiempo» tan propio de las formas del consumo mediático más generalizado.

Propuestas en torno al «tiempo real»

Una parte muy importante de la creación artística desde los inicios de la segunda mitad del siglo pasado ha estado orientada hacia el análisis crítico de los nuevos regímenes de temporalidad inducidos por los *media*. Generalmente éste se ha encauzado mediante intentos diversos de revelar los recursos que disipan constantemente cualquier posibilidad de análisis político de la economía mediática del tiempo, sometida en todo momento a una irreflexiva continuidad de estudiadas discontinuidades y rupturas, cuyos efectos, ocultos en un fluir siempre convincente, progresan en múltiples vías.

Especialmente la crítica a que el tiempo pase sin darnos cuenta, o a los juegos de su disolución, tal como fue desarrollada por numerosos artistas desde mediados de los setenta, contiene matices muy efectivos aún hoy para la creatividad más politizada. De gran interés a este respecto son las *networked performances* vinculadas a la crítica del trabajo de las mujeres en las tareas mal pagadas de gestión de datos, como sucede en *Tiempo real* (2011), una obra de Teresa Estrada que dramatiza el concepto de la duración como metáfora de la resistencia, sometiendo a los espectadores a la pesadez de la monotonía, al hacer coincidir el tiempo de la representación «artística» con el tiempo real de un trabajo repetitivo y precarizado. Se ensaya así una negación crítica de los juegos de tiempo y de la política propia de ellos, tal como son producidos y administrados por la televisión y la industria del entretenimiento en general.

Por supuesto, no debemos pasar por alto que el «directo» y el «tiempo real» en el ámbito de los medios de comunicación tradicionales nunca son puros, que nunca nos entregan ninguna percepción transparente, «despojada de interpretación»[23]. Precisamente, que la emisión en directo se considere como el último vestigio de la autenticidad informativa, que lo inmediato se identifique como lo no mediado, sigue siendo tema central de numerosas obras; una línea de trabajo que podríamos considerar iniciada con *Refresh*[24] (1998), un proyecto en línea realizado por Elizabeth Diller y Ricardo Scofidio basado en una yuxtaposición de imágenes «en vivo», tomadas a través de diversas *webcams*, y otras creadas con actores y programas de imagen; una mezcla de «tiempo real» e imágenes de un tiempo ficticio que parece sugerirnos que con la llegada de la sociedad red vivimos más «con» el tiempo que «en» el tiempo; una idea que también se problematiza de forma muy acertada y sugerente en la crítica irónica lanzada por MTAA acerca de las prácticas artísticas conceptuales que estuvieron más implicadas en

---

[22] Véase Rudolf Frieling, «Reality/Mediality. Hybrid processes between art and life», en *Media Art Net: Survey of media art*, volumen 1, Nueva York, Springer-Verlag, 2004.

[23] Véase «Entrevista con Jacques Derrida» (septiembre de 1993), *El Ojo Mocho. Revista de Crítica Cultural* 5 (1994).

[24] http://awp.diaart.org/dillerscofidio/

el registro del sometimiento del artista al transcurrir del tiempo. Ya comentamos que, en la versión que estos artistas hicieron de la *performance* de Sam Hsieh *One Year Performance 1978-1979 (aka Cage Piece)* (1978-1979) y que titularon *1 Year Performance Video (aka samHsiehUpdate)*[25] (2004), se ofrecía al espectador el poder observar en directo y durante un año a ambos artistas en las actividades que pueden ser hechas dentro de una habitación (comer, domir, navegar por Internet, etc.). Sin embargo, la permanencia de los artistas en su encierro no era más que una ficción. Se trata de una obra que, fingiendo el paso del tiempo real, se proponía frustar toda expectativa de sometimiento, por parte del observador, de aquellos que son observados.

Muy destacable también dentro del análisis de la idea de «directo» es la obra *L'attente*[26] (2007) de Grégory Chatonsky, un buen ejemplo de una «estética del flujo» que nos invita a la experiencia de una combinación de datos en tiempo real procedentes de Internet con imágenes pregrabadas y editadas por el artista; una ficción automatizada y sin narrativa planificada, en progreso interminable, que hace que cada momento de la obra sea siempre diferente. Concebida como un *mash-up*, se nutre de contenidos de diversos sitios (imágenes de Flickr, mensajes de Twitter y algunos efectos de sonido de Odeo). Las imágenes pregrabadas de gente esperando en una estación se combinan con los elementos tomados de estos sitios de Internet, creándose asociaciones siempre inesperadas, en una especie de narración casual a través de fragmentos descontextualizados, a modo de un cadáver exquisito en permanente construcción. El espectador se convierte en observador de un flujo de información e imágenes que no parece sino un eco de lo que en realidad hacen las personas esperando a coger un medio de transporte en una estación: sumergirse en la contemplación de los flujos del tránsito de personas a su alrededor.

[25] http://www.turbulence.org/Works/1year/performancevideo.php

[26] http://incident.net/works/waiting/

Relaciones entre redes digitales y espacio físico

La problematización de las relaciones digital/material

Los intentos de integrar las obras de *net art* en el espacio físico de las instituciones expositivas tradicionales han sido muy numerosos. La metodología para «exponer» *net art* más generalizada y habitual hasta ahora ha estado basada en ubicar ordenadores con acceso a las obras en las salas de exposición, en ocasiones exclusivamente mediante pequeños monitores y, la mayoría de las veces, mediante proyecciones en las paredes. Esta espacialización física de la obra la convierte en una forma específica de «instalación» conectada a la red.

En términos generales, podemos afirmar que los resultados de este tipo de propuestas, sin duda las más sencillas para presentar *net art* en una sala de exposición convencional, no han sido malos. En primer lugar, porque es una buena forma de que los visitantes del museo accedan a una serie de manifestaciones artísticas que sin este tipo de invitación probablemente no llegarían nunca a conocer. En segundo lugar, porque el espacio del museo puede permitir que algunas de esas creaciones sean experimentadas por varias personas de forma simultánea, o con la ayuda de miembros de los gabinetes pedagógicos del centro expositivo, evitando que la recepción de las obras de *net art* se vincule siempre a una recepción en solitario, de alguien en su casa a través de su ordenador. Qué duda cabe que es siempre mejor que la experiencia de cualquier obra de arte sea colectiva, que se pueda debatir con otros espectadores y/o mediadores sobre ella, que cada uno aporte conversacionalmente su propio punto de vista, que se interprete en común. Para ello, las salas y espacios del museo siguen siendo un lugar idóneo.

En ocasiones, sin embargo, las formas en las que se ha procedido a la exposición física de obras de *net art* han sido duramente criticadas. Así fue el caso, por ejemplo, de la selección de *net art* que se incluyó en la Documenta X de Kassel de 1997. En aquella muestra, muchos de los ordenadores que mostraban las obras (ubicados en un espacio que simulaba el de una oficina) no estaban conectados a Internet, sino que las obras se visualizaban desde su disco duro, quedando radicalmente minusvalorado uno de los

principios más básicos del *net art:* la conectividad, el hecho de que la obra de Internet no es separable de su propio medio de distribución pública.

Pero no debemos olvidar que los intentos de mostrar *net art* en el espacio de la galería o del museo han conducido también a la creación de muy interesantes interfaces. Entre todas estas iniciativas sigue siendo la de mayor interés *Net.art Browser* (1999), de Jeffrey Shaw, un sistema concebido para la muestra «net_condition» (1999) en el ZKM de Karlsruhe que consistía en una pantalla que podía ser desplazada horizontalmente a lo largo del espacio expositivo, permitiendo así visualizar diferentes obras de *net art* (de una selección comisariada por Benjamin Weil) combinando, de esta forma, y en palabras del propio Shaw, «la interactividad de la navegación por Internet con la tradición museística de imágenes montadas en las paredes»[1].

No obstante, donde la relación entre espacios expositivos tradicionales y la red está ofreciendo hoy aportaciones de más interés es en aquellas obras que, concebidas como instalaciones materiales para ser emplazadas dentro de un espacio expositivo, dependen, sin embargo, de la red para su funcionamiento; una vía de trabajo extraordinariamente activa y cuyos orígenes podríamos situarlos en obras como *Handshake* (1993) de Barbara Aselmeier, Joachim Blank, Armin Haase y Karlheinz Jeron, concebida como una instalación interactiva que era a su vez una interfaz entre Internet y el mundo físico, o *Ping – Die Metrik der Zeit* (1994) del grupo austriaco X-Space[2], que tematizaba el retardo producido por el envío y la recepción a través de Internet de un paquete de datos entre dos emplazamientos geográficamente muy lejanos[3].

Dentro de este ámbito de investigación, una de las líneas de actuación más frecuentes ha sido la centrada en hacer de un espacio físico concreto un lugar de confluencia de personas conectadas a través de la red. Es el caso de *TeleGarden* (1995-2004) de Ken Goldberg[4], un sistema que permitía el mantenimiento colectivo a través de la red de un pequeño jardín, ofreciendo la posibilidad a sus usuarios de coincidir, a través de las redes telemáticas y de forma casi paradójica, en un espacio natural. Otro trabajo parecido es *Teleporting An Unknown State* (presentado por primera vez en el festival Siggraph en 1996) de Eduardo Kac. A través de Internet los participantes hacían posible el crecimiento de unas semillas «enviando» luz al espacio donde estaba emplazada la instalación (un proyector reemitía o, mejor dicho, «representaba» la luz que algunos internautas en diferentes lugares del mundo captaban con sus cámaras digitales dirigiéndolas hacia el cielo o hacia cualquier otra fuente de luz). Una obra en la que la relevancia de la trans-

[1] Jeffrey Shaw, texto de descripción del proyecto *The Net.Art Browser* (1999) [http://on1.zkm.de/zkm/e/werke/NetArtBrowser].

[2] Grupo fundado en la ciudad austriaca de Graz en 1990.

[3] Como afirmaba Andreas Broeckmann, «los sonidos producidos delante de un micrófono eran demorados por unos procesadores de señal antes de que se escucharan en un conjunto de altavoces en la misma sala. El retardo entre la entrada y la salida se determinaba por el tiempo que tardaba un cierto paquete de datos en ser enviado a través de Internet desde el lugar de la instalación en Austria hasta Australia, y regresar desde allí [...] su velocidad depende de la cantidad de tráfico de datos que circula en la red, así como en los servidores de los nodos por los que la señal ha de pasar». Andreas Broeckmann, «Net art, Machines, and Parasites», mensaje enviado a la lista *Nettime*, 8 de marzo de 1997 [http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00038.html].

[4] En colaboración con Joseph Santarromana, George Bekey, Steven Gentner, Rosemary Morris, Carl Sutter, Jeff Wiegley y Erich Berger [http://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/].

misión remota de imágenes de vídeo no se centraba en su contenido representacional sino en sus meras cualidades ópticas como fuentes de luz.

Unos años más tarde, esta forma de colaboración a través de las redes para la creación de algo en el espacio físico fue ensayada nuevamente en *TeleZone* (2000), un proyecto de Telezone Team que hacía posible que sus usuarios-espectadores pudieran, a través de Internet, diseñar estructuras arquitectónicas y ejecutarlas en pequeña escala en el espacio real usando una interfaz de CAD y mediante el brazo de un robot industrial. En esta propuesta, las ideas de gravedad, imprecisión, peso, sólo propias del mundo material, asumían, sin embargo, y casi de forma paradójica, todo el protagonismo.

Otra de las vías más transitadas de esta interrelación entre redes y espacio físico ha sido la relacionada con ciertas formas de visualización de flujos informativos. Una de las primeras obras en afrontar esta investigación fue *Live Wire* (1995) de Natalie Jeremijenko. Esta instalación, una «manifestación material del ciberespacio», como la definía su autora[5], está conformada por una cuerda que se mueve generando ondas proporcionales al volumen de tráfico que circula por una red local. Se trata de un claro ejemplo de «info-estética» no muy distinto, en esencia, de la conocida fuente situada en Xerox PARC, creada por Roy Want en 1999, cuyo chorro de agua refleja, en su intensidad variable, el comportamiento del mercado de acciones, tomando en tiempo real esos datos desde Internet; una obra con la que la información en tiempo real deviene nuevamente una forma específica de decoración ambiental[6].

Otro proyecto de gran importancia es *Carnivore* (2001), desarrollado por RSG (Radical Software Group) y basado en un programa empleado por los servicios de inteligencia estadounidenses[7]. La licencia *open source* bajo la que fue lanzado *Carnivore* ha permitido hasta la actualidad el empleo de este software para el desarrollo de infinidad de obras basadas en la visualización de flujos de datos a través de redes. Este sistema, haciendo uso de su capacidad para monitorizar el tráfico de datos que circulan por una red local específica, permite, a través del desarrollo de interfaces o «clientes» que se nutren de esos datos, interpretar de muy diversas maneras los flujos informativos producidos por el uso de Internet en donde se encuentre instalado, disolviendo los límites entre lo privado y lo público, entre los paquetes de información y datos creados para que sean visualizados en la pantalla de uno o varios receptores y lo que puede ser visto por cualquiera.

De notable interés es también la instalación *(void)traffic* (2003) de Yun Chul Kim, basada en la conversión en configuraciones visuales, a modo de ondas de actividad similares a las del Sol, de código que está siendo ejecutado, en tiempo real, en un determinado servidor. De esta manera, los flujos de información en tiempo real en un área concreta de Internet devienen formas, incidiendo metafóricamente en la noción de «abstracción» que, no olvidemos, para muchos seguirá siendo, en su extrema multiplicidad de niveles y sentidos, central en el pensamiento filosófico sobre nuestra época[8].

---

[5] http://tech90s.walkerart.org/nj/transcript/nj_04.html

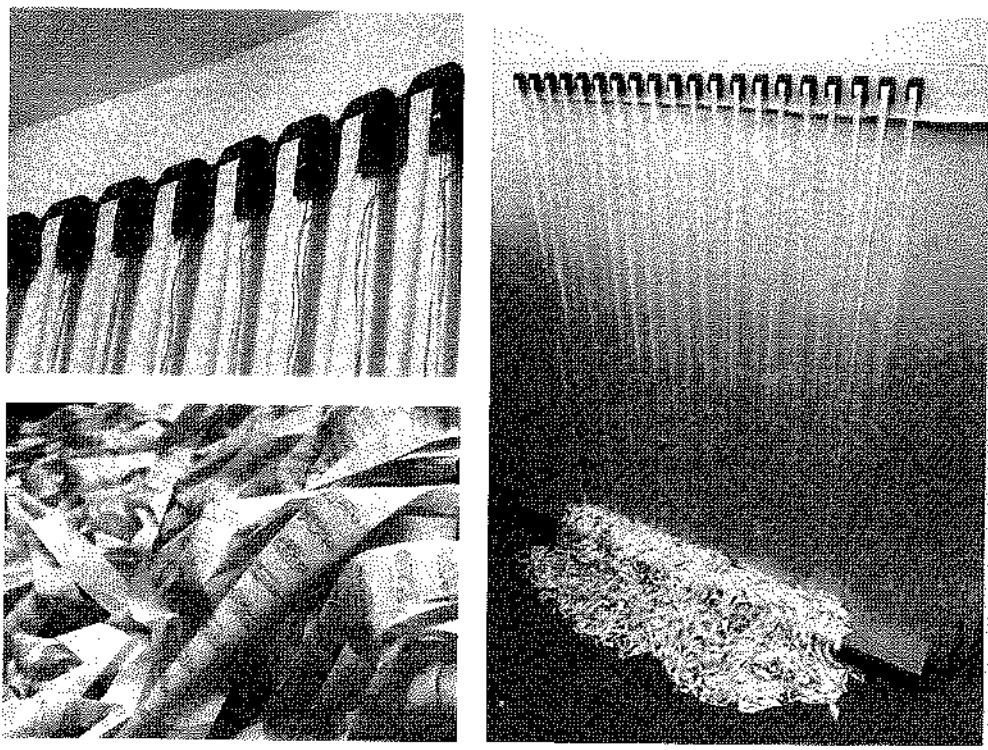
[6] Muy similar a esa fuente, pero construida años más tarde, es *Datafountain* (2003) de Koert van Mensvoort, que visualiza el valor de las monedas internacionales en tiempo real mediante la fuerza del chorro de agua.

[7] El sistema está basado en el software DCS1000 empleado por el FBI.

[8] Por ejemplo, para Antonio Negri, «lo abstracto es nuestra naturaleza, lo abstracto es la cualidad de nuestro trabajo, abstracta es la única comunidad en la que existimos. Fuera de lo abstracto sólo queda la indecencia

En otras ocasiones se asumirá el reto de afrontar las relaciones entre redes y espacios físicos generando con las obras signos en el mundo material de los flujos de datos que circulan a nuestro alrededor a través de las ondas electromagnéticas empleadas en la radiocomunicación. *Sonification of You* (2006) de John Callanan, por ejemplo, hacía perceptible el flujo de datos generado por todas las personas que portaban dispositivos electrónicos de conexión activados y que se hallaban cerca de esta instalación. El sistema que la compone rastreaba los diversos espectros de radiofrecuencia empleados por teléfonos móviles, Bluetooh, redes Wi-Fi de su entorno, etc., representando estos flujos de conectividad digital mediante sonidos que variaban en función de su actividad, distancia y fuerza.

Más recientemente, los flujos interminables de mensajes enviados a través de Twitter serán el tema central de varias instalaciones, como sucede en *Murmur Study*[9] (2009), de Christopher Baker en colaboración con Márton András Juhász. En esta instalación, 20 pequeñas impresoras térmicas imprimen de forma continuada, en los rollos de papel que se emplean habitualmente para imprimir tiques de compra, mensajes que usuarios de Twitter están enviando en ese preciso momento y en los que han incorporado inter-



68. Christopher Baker en colaboración con Márton András Juhász, *Murmur Study*, 2009. Vistas de la instalación. Fotografías de Márton András Juhász y Christopher Baker.

de una vida natural ya muerta, de una religión que ya no tiene santuario». Antonio Negri, *Arte y Multitud. Ocho cartas*, Madrid, Trotta, 2000, p. 25.

[9] http://christopherbaker.net/projects/murmur-study/

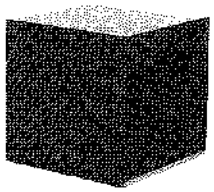
jecciones emotivas del tipo «argh», «meh», «grrrr», «oooo», etc. Las impresiones de estos mensajes, que caen por la pared como si fuesen pequeñas cascadas de agua, se van acumulando en el suelo, enredándose y generando un caos comunicativo que, frente a la información archivada digitalmente, aquí se convierte en basura que espera a ser reciclada. Evidentemente, *Murmur Study* está basada en la instalación *News* (1969) de Hans Haacke, compuesta por teletipos que recibían e imprimían en tiempo real noticias locales, nacionales e internacionales enviadas por servicios de noticias[10]. De hecho, esta obra de Haacke fue una de las primeras instalaciones en incorporar información en tiempo real dentro del espacio de la galería de arte. Las noticias de lo que pasaba en el mundo entraban así en el «santuario» de lo artístico conectándolo con el exterior, incorporando en los juegos de lenguaje del arte las conexiones e intereses políticos internacionales de los que también el arte, como institución, forma parte. Se hacía patente que el mundo-del-arte no es un mundo separado del resto del mundo. Pero si bien Haacke jugaba en esa obra con la incorporación en el espacio del arte de noticias de lo que pasa en el mundo (se supone que de interés general), la versión de Baker monitoriza el flujo de comunicaciones profundamente personales, de informaciones particulares, nutriéndose esta instalación de expresiones de lo que le pasa a personas concretas en el mundo, de sus sentimientos, de sus consideraciones, de sus estados y situaciones en un preciso momento.

Dentro de esta investigación creativa sobre la materialización física de datos provenientes de los espacios virtuales de las redes, tenemos que mencionar otras muchas obras. Una especialmente interesante es *A Correction Structure*[11] (1999) de Niek van de Steeg, en la que se solicitaba a los espectadores de esta instalación que pegasen en el techo del espacio donde se ubicaba impresiones de páginas web, creándose así una nueva estructura informativa paralela en el espacio físico. Otros trabajos de interés serían *3XPOZICIJA.lt* (2006) de Vytautas Michelkevicius, en el que un *blog* se exportaba al espacio de la galería imprimiendo y colocando muchos de sus comentarios en las paredes, o *Global Mind Radar/Reader (An Emotional Barometer)* (2008) de Lynn Hershman Leeson, que tomaba textos de *blogs* sobre diferentes temas (el cambio climático, el consumismo, la política) proyectándolos en el interior de una cúpula de cristal, que actuaba a modo de «barómetro emocional».

En otros casos, la vinculación entre objeto físico y redes se orientará hacia la recuperación de la idea de la obra de arte como proceso, revisitando nuevamente algunas de las prácticas artísticas de índole conceptual de principios de los años sesenta. Por ejemplo, la obra *A Tool to Deceive and Slaughter* (2009) de Caleb Larsen, compuesta por una pequeña caja de color negro permanentemente conectada a Internet, genera un continuo proceso de intercambio, tratando de subastarse a sí misma en eBay, uno de los más conocidos sitios destinados a la subasta de productos en la red. Cada diez minutos la obra comprueba si se ha efectuado ya su venta, generando automáticamente otra subasta de sí misma en el caso de que, en efecto, su cambio de propietario haya ya acontecido

[10] Fue concebida originalmente para la muestra *Prospect 69* en Düsseldorf, comisariada por Konrad Fischer y Hans Strelow.

[11] http://www.tgad.com



69. Caleb Larsen, *A Tool to Deceive and Slaughter*, 2009.

(quien la adquiera debe aceptar como condición previa este proceso interminable y automático de auto-puesta en venta de la obra). De esta manera, la obra se halla en un permanente flujo de transacciones.

Por supuesto, las similitudes entre esta caja conectada a la red y la obra de Robert Morris *The Box with the Sound of Its Own Making* (1961) son muy evidentes. Esta última, una de las grandes aportaciones a la idea del arte como proceso continuo de autorreferencia, estaba formada también por una caja (de dimensiones muy parecidas a la de Larsen) y contenía en su interior una grabación sonora de las tres horas que llevó el acto de su propia construcción. Teniendo en cuenta esta referencia a la obra de Morris, la sustitución que plantea Larsen de esa grabación por un proceso interminable de autocomercialización evidencia una aguda ironía que identifica el acto de construcción de la obra de arte con el proceso de su permanente transferencia comercial, de su incremento de valor de mercado.

Internet habría hecho posible así retomar la reflexión sobre algunos principios clave de las políticas de la institución arte (la materialidad objetual como base del proceso de comercialización-exposición, sobre todo), recuperando dentro del arte actual la senda marcada por las propuestas de desmaterialización del objeto artístico ensayadas ya por el arte conceptual desde mediados de los años sesenta[12]. En efecto, Internet permite incorporar en el objeto físico una dimensión virtual y procesual de enorme interés para reactivar nuevamente el cuestionamiento de muchos de los principios de la institución arte (o para una irónica y total cesión ante uno de ellos, el mercado, como sucede en la obra de Larsen).

Hasta hoy, han sido muchas las exposiciones que han abordado la investigación desarrollada por los artistas en esos ámbitos liminares entre la intangibilidad de la red y la materialidad física del objeto, entre el espacio acotado de la galería o del museo y el inconmensurable espacio de las redes. Entre ellas, destacarían «Net:Reality» (2005), comisariada por Michael Takeo Magruder para el Visual Arts Centre en North Lincolnshire, y «Art and Money Online» (2001), comisariada por Julian Stallabrass en la Tate Britain. Ambas exploraban, primordialmente, la disolución de las fronteras entre la galería y la red, presentando obras que existían de forma simultánea en las esferas de lo virtual y del espacio expositivo. Otra interesante muestra fue «Live» (2008), comisariada por David Familian en el Beall Center de Irvine y conformada por una selección de artistas cuyas obras extraían en tiempo real datos e imágenes de Internet incorporándolos a esculturas e instalaciones[13].

Por supuesto, con la llegada de los primeros metaversos[14] o espacios inmersivos 3D como Second Life (lanzado en 2003) era inevitable que muchos artistas empezaran

[12] Véase Lucy R. Lippard, *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*, Madrid, Akal, 2004.

[13] La muestra incluía obras de Radical Software Group (Alexander R. Galloway) y MTAA (Mike Sarff & Tim Whidden), Natalie Bookchin, Aphid Stern, Michael Dale, Karen Finley, Siebren Versteeg y Ben Rubin.

[14] El término «metaverso» fue acuñado por Neal Stephenson en su novela *Snow Crash* (1992).

también a investigar en las posibilidades de relación entre el mundo físico y estos entornos accesibles a través de Internet. Una relación que será también objeto de algunas interesantes muestras, entre las que tenemos que mencionar la titulada «Mixed Realities: An International Networked Art Exhibition»[15] (2008), comisariada por Jo-Anne Green y dedicada a esta convergencia entre lugares reales y sintéticos mediante la conexión simultánea de los espacios de la Huret & Spector Gallery de Boston, Turbulence.org y la galería Ars Virtua en Second Life.

De las muy diversas manifestaciones artísticas que pueden ejemplificar esta vía de trabajo, resultan de especial interés las *performances* que acontecen de forma simultánea en el espacio real y en el virtual de los metaversos, siendo especialmente destacables algunas obras de Joseph DeLappe, sobre todo su *The Salt Satyagraha Online: Gandhi's March to Dandi in Second Life* (2008). Aquí, DeLappe llevaba a cabo una reconstrucción de la «Marcha de la Sal» que Mahatma Gandhi realizó en 1930. DeLappe controlaba la marcha de su avatar, MGandhi Chakrabarti, en el entorno de Second Life mediante una cinta de carrera situada en el Eyebeam de Nueva York. De esta manera, el artista caminó realmente en esa cinta, en el espacio real, durante 26 días, las 240 millas que Gandhi hizo en aquella marcha (en protesta contra el impuesto del Imperio británico sobre la sal) mientras que su avatar hacía lo mismo, de forma simultánea, en el entorno virtual de Second Life. La obra exploraba así las posibilidades abiertas por los metaversos no sólo para el desarrollo de acciones puramente «virtuales» sino para la coincidencia de acciones en espacios diferentes, en «ecosistemas» o contextos fenoménicos distintos, pero asumiendo todos la misma importancia para la acción política. Como afirma DeLappe, su intención era la de «cuestionar las realidades sociales y políticas tanto en lo real como en lo virtual»[16]. Se trata de una obra que trae de nuevo a colación muchas de las consignas, lanzadas sobre todo durante la década de los noventa, acerca de que la oposición verdad/ideología, sentenciada por gran parte del pensamiento posestructuralista, habría sido nuevamente recuperada con las tecnologías de realidad virtual pero en una nueva versión: la dialéctica materialidad/virtualidad. Sin embargo, la obra de DeLappe no trataba acerca de la virtualización de la acción política sino de la reclamación de lo virtual como nuevo campo de posibilidades para la actuación política y reivindicativa, pero no como espacio autónomo, sino íntimamente ligado, necesariamente, al espacio tangible de los cuerpos y de sus necesidades materiales.

La problematización de las relaciones entre los espacios virtuales y los físicos dará también lugar a una muy interesante área de trabajo en la integración del espacio virtual de los datos y flujos comunicativos digitales y el espacio de las calles de la ciudad; una relación que, no lo olvidemos, fue el argumento central de algunas de las primeras obras de algunos de los artistas pioneros del *net.art*, como *Communication Creates Conflict*[17] (1994) de Heath Bunting. En esta acción, Bunting asumía el papel de promotor de una

[15] Se presentaban obras de Pierre Proske, John (Craig) Freeman, Scott Kildall y Victoria Scott, Neill Donaldson, Usman Haque, Ai Hasegawa, Georg Trenmel, Michael Takeo Magruder, Drew Baker y David Steele.

[16] http://www.unr.edu/art/delappe/DeLappe%20Main%20Page/DeLappe%20Online%20MAIN.html

[17] http://www.irational.org/cybercafe/tokyo/

exteriorización del interior de la red, imprimiendo mensajes que habían sido enviados por los participantes en este proyecto a través de un BBS (Bulletin Board System) y distribuyéndolos luego en las estaciones del metro de Tokio. Una propuesta muy similar a ésta fue *Cyberknowledge for Real People*[18] (1998) de Alexei Shulgin, una acción en la que su autor también actuó como módem o interfaz entre el espacio de las redes y el de las calles, repartiendo entre los peatones mensajes impresos que habían sido enviados a la lista de noticias Nettime. Dos iniciativas que serán revisitadas en *The human browser* (2001-2007) de Christophe Bruno, una serie de *performances* en las que, nuevamente, se exploraba la conversión del cuerpo humano en una interfaz entre la red y el lugar específico donde se desarrollaba la acción. En este conjunto de actuaciones serían también reseñables las acciones callejeras de Aram Bartholl como *WoW* (2006-2009), una intervención urbana en la que los participantes escribían sus nombres en cartón portándolos luego por las calles encima de sus cabezas, de la misma manera en la que los avatares de los mundos virtuales muestran los nombres elegidos por los usuarios a los que representan; un proyecto que invitaba a preguntarnos qué sucede cuando el anonimato de una persona en la esfera pública es eliminado por los principios operativos de identificación más característicos y habituales en los mundos virtuales en línea.

Pero la que es sin duda la obra de mayor interés dentro de la investigación acerca de la materialización física del espacio digital y de sus sistemas de identificación es *Webcra.sh/2800*[19] (2008), del colectivo Jodi. Adoptando la forma de una manifestación en el centro de la ciudad holandesa de Dordrecht, una multitud de voluntarios acarreaba pancartas en las que aparecían una serie de direcciones de *websites* y obras de *net art* que habían sido seleccionadas por Jodi para esta peculiar propuesta de comisariado[20]. Estas pancartas fueron luego situadas en el interior de la galería Pictura de esa misma ciudad, emplazándolas encima de una estructura de madera en forma de cuadrícula minimalista en la que el espectador se veía forzado a entrar para poder transitar por el espacio de la sala. Esta selección de direcciones web, al carecer de las típicas pantallas o monitores que se suelen emplear para presentar en el espacio físico una muestra de proyectos en línea, remitía conceptualmente, de forma directa, a los propios sitios seleccionados. La dirección en Internet de esos sitios (su URL o «Uniform Resource Locator»), «botón de arranque» o primera línea de código para poder entrar en un lugar de la red (presentado en este trabajo de Jodi como elemento material), sustituía aquí al mensaje reivindicativo que uno espera leer en una pancarta de una manifestación callejera, actuando como representante en el espacio físico de los *websites* y obras de *net art* seleccionados. En *Webcra.sh/2800* la pancarta, ese signo material lleno de connotaciones críticas y reivindicativas en el ámbito de las calles,

[18] http://www.thing.at/orfkunstradio/FUTURE/RTF/INSTALLATIONS/SHULGIN/cyberknow.html

[19] El proyecto fue presentado en el contexto del Urban Explorers Festival en Dordrecht, Países Bajos, en mayo de 2008 [http://webcra.sh/2800/].

[20] Las direcciones de los *websites* seleccionados eran las siguientes: [http://1mm.de]; [http://artisopensource.net/hacks]; [http://ccc.de]; [http://cologle.com]; [http://Delicious/1000.de.ici.as]; [http://deprogramming.us]; [http://iamveryverysorry.com]; [http://myspace.com/myfirsthomepage]; [http://status.irational.org]; [http://suvertr.com]; [http://triptych.tv]; [http://yyyyyyy.info]; [http://Delicious/the.soup.is]; [http://www.ruiguerra.com/projects/www_hack].

70. Jodi, *Webcra.sh/2800*, 2008.

remite también a una cierta forma de «manifestación» crítica en la red, apelativo con el que, de hecho, bien podríamos referirnos a la mayor parte de los proyectos incluidos en esta peculiar propuesta expositiva.

Como ya comenté al final del primer capítulo de este libro, se producirán nuevos e intensos debates sobre las relaciones entre lo digital y lo material a raíz de las diversas exposiciones y textos centrados en un término de definición muy difusa pero que en torno al 2013 empezaba a ser recurrente: *post-internet art*. Ya señalé allí que no pocos veían este neologismo como parte de una estrategia para hacer viables comercialmente algunas de la reflexiones más propias del *Internet art*, animando a la creación de obras objetuales acerca de la cultura de la red, pero que tuvieran al mismo tiempo una fácil inserción en los espacios de galerías y museos. De hecho, el uso de muchos de los medios artísticos más tradicionales, como la pintura, la escultura o el *assemblage*, fueron muy frecuentes en las creaciones de los jóvenes artistas señalados como integrantes de esta pretendida «nueva corriente» artística. Uno de los rasgos más típicos de estas obras era el de adquirir configuraciones formales de tipo objetual, pero siempre infundidas de las estéticas más típicas de las dinámicas comunicativas y de los procesos de circulación de imágenes característicos de las redes sociales.

A pesar, sin embargo, de las duras críticas lanzadas sobre el uso del término *post-internet art*, es indudable que sirvió para activar nuevas líneas de trabajo basadas en la exploración de los límites entre materialidad y virtualidad, operando con formas híbridas *on/off line* en ocasiones no poco sutiles. De hecho, uno de los elementos más distintivos del *post-internet art* de principios de la segunda década del siglo residiría en su habitual énfasis en la mediación del objeto en la red, es decir, en el papel de su documentación y distribución, o en la consideración incluso de ésta como obra en sí misma. En este sentido, creo que merece la pena recordar lo señalado por el artista Artie Vierkant: «La

estrategia empleada por mí y por otros hacia esta relación física ha sido la de crear proyectos que se mueven constantemente de la representación física a la representación en Internet»[21]. De estas palabras de Vierkant se infiere una dimensión de virtualidad inherente a la obra que iría mucho más allá de su mera forma o presencia física, y que se hace explícita en esta otra afirmación: «Los objetos e imágenes post-Internet se desarrollan haciendo referencia a su materialidad particular, así como a la vasta variedad de métodos de presentación y diseminación [...] En el clima post-Internet se asume que la obra de arte yace igualmente en la versión del objeto que uno encontraría en la galería o museo, en las imágenes y otras representaciones diseminadas por Internet, en las publicaciones impresas, en las imágenes piratas del objeto o de sus representaciones, y en las variaciones sobre cualquiera de éstas editadas y recontextualizadas por cualquier otro autor»[22]. De ahí que la variabilidad del objeto artístico se reclame como una característica esencial del *post-internet art*. Una obra podría existir en una infinidad de diferentes formas. El objeto artístico sería, pues, más un objeto-imagen de naturaleza híbrida, que transita entre el espacio físico y el virtual de la red, y que es concebido pensando siempre en su carácter indisociable respecto a los procesos de circulación en línea.

Seguramente, un buen ejemplo de este tipo de problematización podría ser el proyecto *Compression Artifacts* (2013) de Joshua Citarella, que consistía, en primer lugar, en el proceso de construcción de una sala de exposición en el contexto de un espacio natural no revelado por el autor. Las imágenes de su fabricación mediante listones, tablas de madera y tubos fluorescentes habían sido emitidas en tiempo real a través de la red durante algunas horas al día. A continuación, en ese mismo espacio, que simulaba una galería de arte convencional, de inmaculadas paredes blancas, se instalaron las obras de una serie de artistas (Wyatt Niehaus, Kate Steciw, Brad Troemel, Artie Vierkant y el propio Citarella) que fueron fotografiadas en su ubicación y con diferentes puntos de vista, siguiendo las pautas habituales de la fotografía de exposiciones. De hecho, este espacio expositivo habría sido concebido y construido «como un escenario en el que hacer fotografías, diseñado para facilitar su propia sublimación en imágenes digitales»[23]. Por ello, tanto su estructura espacial como la iluminación estaban pensados para facilitar su transformación digital posterior a partir de las fotografías tomadas, expandiéndolo o comprimiéndolo. No en vano, el título del proyecto, traducible en castellano como «artefactos de compresión», remite a los efectos de distorsión que se producen en una imagen al someterla a determinados algoritmos de compresión digital.

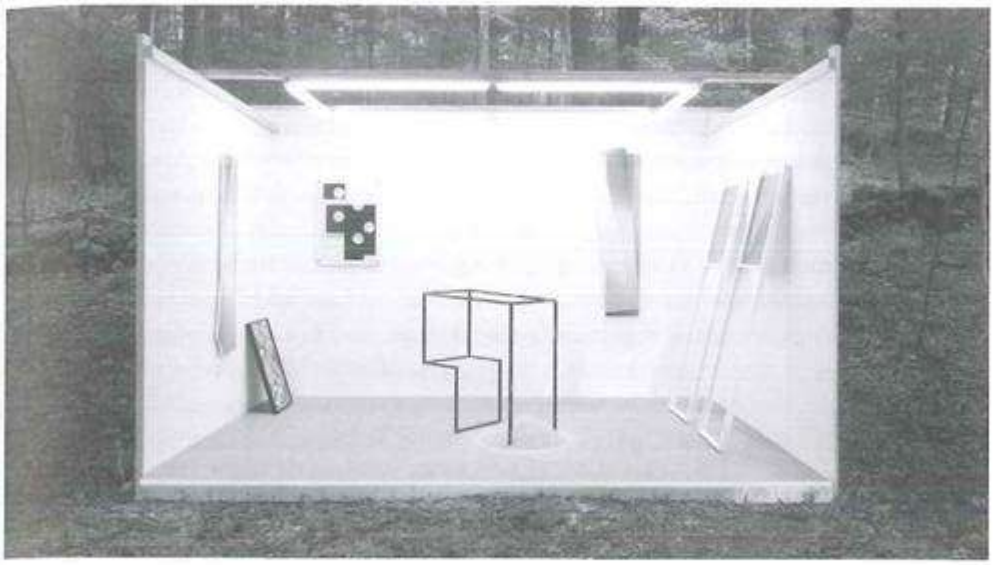
Una vez tomadas las fotografías de las obras en ese lugar, el espacio fue demolido y todos sus materiales integrantes incinerados junto a las obras expuestas.

La obra, pues, habría existido en multitud de formas: como vídeo en *streaming* en el proceso de su construcción material (a modo de una *live performance* para Internet); como espacio físico, pero emplazado en un lugar desconocido y, por tanto, negando su disponibilidad a ser visitado físicamente; como fotografías digitales de la disposición de

[21] Artie Vierkant, *The Image Object Post-Internet*, 2010 [http://jstchillin.org/artie/vierkant.html].

[22] *Ibid.*

[23] Según se indica en la web del propio autor [http://joshuacitarella.com/artifacts.html].



71. Joshua Citarella, *Compression Artifacts*, 2013.

las obras en ese simulacro de galería, y a su vez como imágenes que recrean digitalmente el espacio que las presentaba, transformado en tamaño y forma mediante software de retoque fotográfico. Finalmente, la destrucción de todos los elementos materiales que lo componían, reducidos a cenizas, restringía radicalmente su existencia a documentos visuales y a la circulación de esas imágenes en Internet.

Citarella contextualiza esta relación planteada entre elementos materiales, fotografía y software en un «universo constituido de imágenes, donde el intercambio cultural ocurre a través de la pantalla». Por supuesto, la destrucción física de la obra o su desaparición para quedar sólo como documentación o registro visual fue habitual en algunas de las prácticas conceptuales[24], pero aquí este gesto sirve fundamentalmente para poner énfasis en la circulación, en red, de esos registros. Éstos, además, en cuanto son manipulados en procesos de posproducción digital, actúan como elementos «reconstructores» del objeto, resituándolo en un mundo ya entendido como un mundo de pantallas, por las que todo lo que existe transita hoy (y en realidad «existe», podríamos decir, precisamente porque circula).

La emergencia de la web geoespacial

Un importante giro hacia el espacio físico de muchas de las manifestaciones artísticas digitales está aconteciendo debido a la ingente popularización de nuevas aplicaciones tecnológicas, ya de uso cotidiano, que enfatizan la relación entre información y lugar. De

[24] Hay que recordar que la destrucción de la obra de arte física y su sustitución por documentación gráfica fue ensayada por Yoko Ono en *Grapefruit* en 1964, proponiendo lo siguiente: «Deja que la gente copie o fotografíe tus pinturas. Destruye los originales».

igual forma que los sistemas de comunicación portátiles como los teléfonos móviles o las agendas electrónicas empezaron hace años a incorporar herramientas de registro visual, a principios de la segunda década del siglo xxi serán ya habituales en éstos dispositivos GPS (Global Positioning System) capaces de ofrecer coordenadas de geolocalización, así como aplicaciones de todo tipo diseñadas para la gestión de información geográficamente contextualizada. Las grandes corporaciones de la telecomunicación se han dado cuenta de que la localización espacial del usuario es de enorme importancia para proporcionar más eficazmente la información que aquél puede necesitar o desear que le llegue en cada momento. Podríamos afirmar, incluso, que la portabilidad de los medios informáticos da por superada la fase *desktop*, en la que el usuario accedía a la información en el ordenador de casa o en el de la oficina. Hoy la información digital «encuentra» al usuario en la calle, en contextos y momentos diferentes. Por ello, inmensas posibilidades para nuevos desarrollos empresariales parecen abrirse en los llamados *location-based services*, es decir, en todos aquellos servicios centrados en proveer información específicamente territorializada[25], como la publicidad contextualizada geográficamente o la detección de servicios de cercanía como restaurantes, comercios, etc. Es, por lo tanto, previsible que la publicidad muy pronto nos llegue exclusivamente en relación al lugar en el que estamos o vivimos, e incluso que tengamos que acostumbrarnos pronto a la cotidianidad del *spam locativo*.

Las redes operan cada vez más mediante la confluencia de los principios de sincronicidad en el orden temporal y coincidencia en el orden espacial. Vivimos así una cada vez más intensa relación, en el campo de la tecnología, entre «calendariedad» y «cardinalidad». Todas las herramientas y aplicaciones de la web actual van asumiendo rápidamente esta vinculación con el espacio físico, el lugar y el territorio. Por supuesto, el interés por la información geolocalizada se ve también fuertemente reforzado por la cada vez mayor concienciación colectiva sobre los datos medioambientales, como la contaminación o los efectos del cambio climático, así como por nuevas necesidades de información vinculada al espacio físico, como, por ejemplo, la «trazabilidad» de los productos de consumo, es decir, conocer la ubicación y la trayectoria geográfica de un determinado producto a lo largo de la cadena de su producción, manipulación y comercialización.

Son enormes ya los avances acontecidos en el desarrollo de aplicaciones web relacionadas con el campo de los sistemas de información geográfica (SIG o GIS), aquellos diseñados para la gestión de información geográficamente referenciada y que suelen funcionar a modo de bases de datos asociadas, generalmente, a mapas digitales. La aparición de infinidad de servicios de este tipo y la adquisición por parte de las grandes compañías de Internet de algunas empresas especializadas en aplicaciones de visualización de datos geoespaciales como Keyhole (adquirida por Google en 2004), GeoTango y Vexcel (adquiridas ambas empresas por Microsoft en 2005) respondían al creciente interés de los usuarios por los datos e informaciones geográficos y de navegación espacial.

---

[25] Véase Malcolm McCullough, «On Urban Markup: Frames of Reference in Location Models for Participatory Urbanism», *Leonardo Electronic Almanac* 14, 3 (2006) [http://leoalmanac.org/journal/Vol_14/lea_v14_n03-04/mmccullough.asp].

De entre todos los geonavegadores (aplicaciones que permiten consultar datos geoespaciales y gestionar información «geoetiquetada»), algunos como el NASA World Wind, Google Earth o Microsoft Live Local 3D han adquirido una enorme relevancia y su empleo es ya enormemente popular, así como lo son los *blogs* y *websites* dedicados a estos servicios. Dado que la mayor parte de las plataformas de geonavegación ofrecen interfaces de programación de aplicaciones para el desarrollo de servicios sobre sus plataformas, la creación de software para gestionar información geográfica es uno de los campos de crecimiento más vertiginoso, siendo posible incluso hablar ya de una «web geoespacial» conformada por todo este tipo de aplicaciones y servicios. Enormemente activo está siendo también el desarrollo de herramientas de cartografía basadas en estándares abiertos y de servicios *open-data* que conforman enormes bases de datos geográficos disponibles para ser descargados bajo licencias *creative commons* y que los usuarios pueden editar y ampliar empleando una interfaz *wiki*.

Con todo ello, el vincular determinados puntos geográficos con fotografías o vídeos allí tomados, datos históricos, comentarios o anécdotas personales de todo tipo se convierte en una práctica cotidiana en la red. Se hacen así cada vez más habituales en la web las actividades de «geoetiquetado» *(geotagging)*, es decir, el asignar coordenadas espaciales a determinados archivos, como la georreferenciación de fotografías en plataformas como Flickr, Google Earth, etc., o la asignación de identificadores geográficos a archivos de texto e, incluso, a documentos de vídeo y audio; actividad la georreferenciación de imágenes que puede ser efectuada ya desde hace tiempo por las propias cámaras de fotos que llevan sistemas GPS incorporados: fecha, lugar o tipo de acontecimiento fotografiado, son metadatos que pueden introducirse en el documento fotográfico en su mismo momento de producción. Es más, aplicaciones *in-site* como GeoNotes hicieron posible que el usuario llevara la práctica del *tagging* al propio espacio físico, pudiendo hacer anotaciones en el lugar en el que se encuentra o recibir las dejadas allí por otros usuarios.

Estas actividades de georreferenciación entienden la localización geográfica no sólo como una coordenada, como un punto en un plano, sino como algo que puede ponerse en relación con las vivencias de las personas que están o estuvieron allí.

La «web geoespacial» devuelve, pues, a la geografía una profundidad y una riqueza que durante muchos años la pretensión de una objetividad descriptiva, meramente cartográfica del lugar, había dejado de lado. Todo señala el inicio de una fase en la que se vislumbran los grandes potenciales comunicativos de la computación ubicua (*pervasive computing* o *ubicomp*), es decir, de todas aquellas tecnologías que permiten la gestión de información digital en cualquier lugar, así como las conexiones e interacción entre estratos diferentes de datos espacialmente localizados.

La web empieza a canalizar el deseo colectivo de conocer más de los espacios geográficos que nos rodean, del lugar en el que habitamos o por el que nos desplazamos, así como de las personas que viven o se mueven a nuestro alrededor. Este deseo encontrará en las tecnologías participativas propias de la web uno de sus cauces más activos de satisfacción, conformándose a lo largo de la primera década del siglo XXI las bases de lo que podríamos denominar como la «Web 2.0 local». Crecía con ello la importancia del conocimiento contextual en la constitución de la nueva sociedad conectada, emergiendo infinidad de posibilidades para el desarrollo de memoria colectiva geográficamente localizada.

Un fenómeno especialmente activo y directamente relacionado con la experiencia «viva» de un lugar es el surgimiento del periodismo «hiperlocal», basado en el comentario de noticias a nivel de comunidad y cuyo mayor interés depende, precisamente, de su vinculación con el entorno cotidiano más inmediato de sus usuarios. Muy relacionadas con este fenómeno, y en la mayor parte de las ocasiones totalmente coincidentes con él, se sitúan las prácticas de *place blogging*, es decir, la actividad de los *blogs* centrados en eventos, noticias y personas en un ámbito local específico, como una barriada o una pequeña población. La puesta en marcha de algunos agregadores y buscadores de *blogs* en función de su localización física como Peuplade (2003), Outside.in (2006) o Placeblogger (2006) reveló un emergente interés por la exploración de los potenciales socializadores inherentes a la cercanía física de los usuarios de la red y a la información generada y compartida por personas que habitan en los mismos lugares.

Es como si hasta esta nueva fase geográfica de la red, activada por las nuevas tecnologías de la geolocalización, hubiéramos vivido una larga devaluación del espacio público físico, una continua desurbanización del espacio real, que se pensaba podría ser compensada por la progresiva urbanización del espacio global y (falsamente) transfronterizo de la red.

Poéticas de la movilidad y de la localización

Contrariamente a la total indiferenciación territorial que se presupone a las redes de telecomunicación, los sistemas del poder político seguirán respondiendo, a nivel global, con el reforzamiento de la dependencia geográfica de sus determinaciones, ya sea en forma de nuevas tácticas de la división, separación territorial u obstaculización de los desplazamientos; las migraciones son cada vez más difíciles y casi siempre sometidas a la ilegalidad y la sospecha. La táctica sigue siendo localizar y hacer política con las fronteras.

Este conjunto de cuestiones será abordado específicamente en algunos de los más notables proyectos centrados en la relación entre geografía política y redes, como *BorderXing Guide* (2001-2011) de Heath Bunting. En él, Bunting creó un *website* que recogía documentación muy detallada de sus caminatas junto a Kayle Brandon cruzando las fronteras de muy diversos países. Se trataba de experimentar esas líneas imaginarias sin permiso oficial alguno y nunca haciéndolo por las aduanas y puestos fronterizos. El acceso a ese *website*, que alberga gran cantidad de fotografías e información de esas travesías (listas de lugares donde conseguir comida, a quién pedir ayuda, etc.), está restringido. En Europa y América del Norte sólo se puede acceder desde determinadas localizaciones; quien quisiera acceder en esas zonas geográficas al *website* tendría que desplazarse físicamente a esos lugares, ya que sólo podría conectarse desde allí. En definitiva, este proyecto de Bunting denunciaba cómo el habitar continúa siendo un habitar en alguna parte de la jerarquía económica y política.

Otra interesante propuesta a este respecto es *Alpha 3.8* (2003) del colectivo tsunamii.net. Retomando algunas de las consideraciones planteadas por Alexei Shulgin y Jluc Faubert en *Refresh project*[26] (1996), *Alpha 3.8* estaba basada en la vinculación entre dominios o

[26] En este proyecto estaban enlazadas más de veinte páginas web localizadas en diferentes servidores a lo largo de toda Europa y Estados Unidos, de forma que, al visitar alguna de estas páginas, el visitante era redirigido

direcciones de Internet y espacios geográficos. Consistía en la simple migración, reiterada cada cierto tiempo, del sitio web del proyecto de un servidor a otro localizado en un lugar diferente de la geografía mundial. Los contenidos del *website* permanecían inalterados en cada cambio de ubicación, sólo las DNS cambiaban indicando la nueva localización geográfica de cada servidor. Esta migración electrónica comenzó en Singapur (el 31 de marzo de 2003) y continuó por servidores ubicados en Malasia, Tailandia, Camboya, Filipinas, Vietnam, Hong Kong, Pekín, Mongolia, Rusia, Polonia, Alaska, Los Ángeles y Ontario. Un proyecto que alude, como también lo hacía el de Bunting, al hecho de que Internet tiene poco de sistema auténticamente transfronterizo, estando fuertemente condicionado por los límites territoriales. En efecto, no cabe duda de que no es lo mismo acceder a la red desde un lugar u otro en el mundo. Además de que la velocidad, las posibilidades y costes de conexión pueden ser radicalmente diferentes según el lugar desde el que nos conectemos, también los factores políticos pueden condicionar tanto la libre expresión (siguen siendo muy numerosos los juicios y condenas a *bloggers* en algunos países, por ejemplo) como el acceso a determinada información (algunos términos en los buscadores más empleados en Internet no encuentran los mismos resultados en unos países o en otros, incluso algunos términos de búsqueda especialmente comprometidos no generan resultado alguno según desde dónde nos conectemos).

Si en un principio podría parecer que, en el ámbito de la creación artística en línea y ante esa nueva «geografía mental común»[27] de la distancia que es el ciberespacio, había quedado relegada a un segundo plano la estética topológica, fuertemente territorializada, propia de las décadas anteriores (representada, por ejemplo, por el *land art* o por las actuaciones *site specific*), la realidad de lo que ha acontecido es bien diferente. Hoy muchas de las más recientes prácticas artísticas digitales, sobre todo las surgidas en torno a las nuevas tecnologías de geolocalización, indagan no sólo en las posibilidades de un actuar alrededor de los «núcleos», «puntos» y «nudos» que conforman las estructuras espaciales y organizativas de las redes de telecomunicación, sino, también, en la relación entre éstas con el espacio físico, para expandirlo, «aumentarlo», redefiniendo las posibles interacciones que puedan darse en él. En este sentido, las experimentaciones artísticas vinculadas a los «medios locativos» (*«locative media»*[28]) son el mejor ejemplo de una reacción crítica a la deslocalización globalizadora propia de los entornos de las redes y de las interacciones sociales que se dan en ellos. Con lo que juegan es con una nueva convergencia entre el espacio de los datos y el espacio físico, centrándose en la información dependiente de un lugar concreto. Así, y a través de todo tipo de tecnologías móviles e inalámbricas y de dispositivos de reconocimiento de ubicación, las manifestaciones de «arte locativo» tratan de reconfigurar puntualmente los contextos físicos,

---

automáticamente a otra página cada diez segundos, desplazándose no sólo informativa sino también geográficamente, aunque de forma totalmente virtual. Se trataba de un proyecto abierto, en el que cualquier usuario podía participar añadiendo una página más a ese recorrido [http://redsun.cs.msu.su/wwwart/refresh.htm].

[27] Véase Michael E. Doherty, «McLuhan se encuentra con William Gibson en el Ciberespacio», *Talón de Aquiles* 4, UNIACC, Santiago de Chile, marzo de 1997.

[28] Se atribuye este término a Karlis Kalnins, quien en 2003 lo habría propuesto para diferenciar el uso empresarial de los servicios basados en la localización del que hacen de ellos las prácticas artísticas.

espaciales, de la comunicación y de las interacciones entre las personas, explorando nuevos territorios informativos.

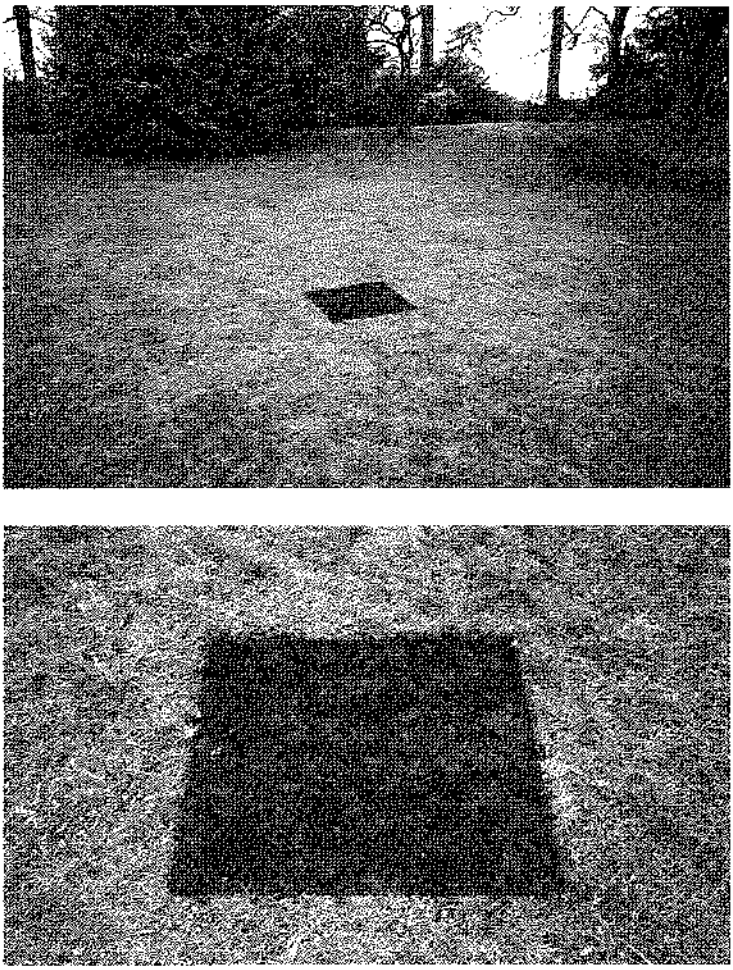
Por supuesto, las obras de arte locativo replantean muchas de las pautas más asentadas del arte público, desprendiéndolo de todo carácter invasivo del espacio para convertirlo en algo que sucede en él, que emplea el espacio público de las calles pero sin someterlo a su presencia, dando en muchas ocasiones la mayor visibilidad posible al ímpetu ciudadano de participación en el espacio urbano, enfatizando lo que es público en la ciudad. Se trata de estrategias de territorialización y desterritorialización continua, donde localización y ubicación quedan desprendidas de sus habituales funciones de control e institucionalización de las relaciones humanas en el espacio. En torno a estrategias de movilidad, geoanotación o mapeado tomarán cuerpo una serie de poéticas de la localización, generadoras de obras intensamente «topocríticas» que conducen hacia experiencias de muy diversa índole, exploratorias del contexto espacial, geográfico, territorial, y de las posibilidades de interacción social que ofrecen, en una siempre compleja y diversa negociación de las situaciones *on* y *off line*.

En la mayor parte de las propuestas de «arte locativo» es determinante el concepto de movilidad (aunque en muchos casos deberíamos emplear mejor el término «motilidad»), pudiéndose caracterizar todo este conjunto de creaciones como integrantes de una nueva estética del desplazamiento y de la circulación. En efecto, son muchas las iniciativas de arte locativo basadas en una vuelta al viaje como organizador o estructura de la narración[29], o que incorporan diversas formas de vagabundeo y de trayecto, en las que las metáforas relativas a los fenómenos actuales de migración se hacen recurrentes.

Por tanto, parece inevitable que, al hablar de «arte locativo», volvamos a reactivar muchos de los presupuestos de las prácticas artísticas más directamente vinculadas a las indagaciones espaciales y de localización de décadas atrás, como el *land art* (la obra *Dead pixel in Google Earth* de Helmut Smits realizada en 2008, por ejemplo, podría ser un buen exponente de un irónico regreso al arte de la tierra), las intervenciones y acciones *in-site* en general, así como, sobre todo, las propuestas vinculadas a la movilidad y la circulación. Entre éstas, han sido especialmente influyentes los actos de caminar entendidos como experiencia crítica e introspectiva tal como aparecen en los trabajos de Richard Long, Vito Acconci o Hamish Fulton, en las prácticas de *narcoturismo* de Francis Alÿs, así como en las iniciativas que conforman sus antecedentes, como la tematización de los placeres del caminante en *Walking* (1862) de Henry David Thoreau, los paseos urbanos de Thomas de Quincey (a quien se ha considerado, en más de una ocasión, como el gran precursor de la «deriva» situacionista[30]), la interminable deambulación de cuatro surrealistas en una ciudad escogida al azar en 1923 o las estéticas de la movilidad rehabilitadas en las propuestas de artistas como Iain Mott, Masaki Fujihata, Teri Rueb o Stefan

[29] Este tipo de estructura aparece en infinidad de obras literarias relacionadas con el viaje, como en algunas de James Fenimore Cooper o Mark Twain, o en las películas del tipo *road movie*, por ejemplo.

[30] En *Confessions of an English Opium Eater* (1822) de Thomas de Quincey, podemos leer: «Buscando ambiciosamente mi paso hacia el noroeste, para evitar pasar de nuevo por todos los cabos y promontorios que había encontrado en mi primer viaje, entraba repentinamente en los laberintos de las callejuelas [...] Habría podido creer a veces que yo acababa de descubrir el primero algunas de esas *terrae incognitae* y dudaba de que estuviesen indicadas en los mapas modernos de Londres»; Alethea Hayter (ed.), Londres, Penguin, 1989, p. 81.



72. Helmut Smits, *Dead pixel in Google Earth*, 2008. Cuadrado de césped quemado de 82 × 82 cm.

Schemat. Muchas ideas ha tomado también el arte locativo de la «retórica del caminar» que propusiera Michel de Certeau, quien, frente al *voyeur* de Baudelaire, prefería la figura del paseante, de aquel que conoce el espacio corporalmente, en su desplazamiento. Prácticas las basadas en medios móviles y locativos que retomarán muchos de estos interesantes debates acerca del aspecto «colonizador» del viaje y de los desplazamientos espaciales, invitándonos a reflexionar de nuevo sobre la experiencia del caminar por la ciudad contemporánea.

Al señalar los antecedentes de estas investigaciones creativas tampoco podemos olvidar el hecho de que algunas de las manifestaciones artísticas a las que más debe nuestro presente, remitían, al igual que sucedía en el museo portátil de Duchamp, a la idea de transporte, envío, destino, trayecto. Recordemos, por ejemplo, el envío de constantes cartas, o los desplazamientos de cajas de transporte, como elementos esenciales de aquel *Musée d'Art Moderne Département des Aigles* iniciado en 1968 por Marcel Broodthaers; acciones que servían para introducir en el envío la movilidad de la palabra y del valor,

renunciando a una fijación del sentido por vía contextual. Lo mismo podríamos decir del *mail art* y del resto de las prácticas artísticas más directamente vinculadas a las poéticas del desplazamiento.

Especialmente intensa se muestra hoy también la rehabilitación de algunos planteamientos situacionistas[31], sobre todo de lo implícito en sus juegos de deriva[32], siempre dependientes de la atención de los participantes a las variantes psicogeográficas de la ciudad, a las solicitaciones del terreno urbano. Ciertamente, muchas de las manifestaciones de «arte locativo» conforman nuevas «psicogeografías», activos estudios de lo «psicogeográfico», entendido este término, a la manera situacionista, como «lo que manifiesta la acción directa del medio sobre la afectividad»[33]. Muy recordada será *La ciudad desnuda* (1957) de Guy Debord, mapa de la deriva, una contestación a la reificación de la experiencia vivida tal como deviene representación, una clara insubordinación a las influencias habituales que controlan los flujos de la ciudad, para reclamar una nueva organización de la vida urbana mediante el desapego del individuo respecto a ciertos comportamientos no pensados, irreflexivos, de la experiencia urbana. Deriva como medio para perdernos en la ciudad, para indagar la dependencia de nuestra identidad respecto a nuestra posición en el espacio, respecto a nuestra relación espacial con otros cuerpos. Incluso puede que la hibridación entre espacio real y redes digitales realmente nos permita de nuevo reconsiderar propuestas como aquella de Asger Jorn, cuando solicitaba poner la topología en su camino original: «el del "analisis situs" o "situología"»[34].

Esta nueva exigencia de un modelo espacial de análisis creativo de la conectividad en su relación con el espacio físico se hallaría claramente en contra de aquella «cronopolítica informática»[35] que Paul Virilio relacionara con el proceso de urbanización del tiempo real de las redes informáticas frente a la desurbanización creciente y generalizada del espacio real[36]. Virilio, no lo olvidemos, proclamaba una desaparición del «aquí» por un «ahora» permanente, libre de dependencia alguna respecto a formas o disposiciones espaciales fijas, que ya no serían capaces de conformar ninguna estructura con capacidad de regular dinámicas esenciales de la vida social, y que se haría especialmente visible en la para él nueva organización temporal, y no tanto ya espacial, de las ciudades.

Evidentemente, la circulación, el desplazamiento, en los más interesantes ejemplos de «arte locativo», escapa de su carácter instrumental para conformarse como actividad lúdica de introspección y de análisis crítico del espacio físico. Lo que se busca es el de-

[31] La actualidad de las propuestas situacionistas se puede apreciar, por ejemplo, en la presencia de algunos festivales como Conflux, iniciado en 2003 y dedicado al análisis de la psicogeografía en el contexto de la ciudad de Nueva York [http://confluxfestival.org/].

[32] Muchos proyectos artísticos están claramente centrados en estos juegos; es el caso, por ejemplo, de *You are not here* (2006) de Mushon Zer-Aviv, Dan Phiffer, Kati London, Laila El-Haddad, Thomas Duc, Ran Tao y Charles Pratt, consistente en una plataforma para *mash-ups* de turismo urbano «dislocativo».

[33] Según la Internacional Situacionista, la «psicogeografía» es «el estudio de los efectos del medio geográfico, ordenado conscientemente o no, actuando directamente sobre el comportamiento de los individuos»; *Textos situacionistas sobre arte y urbanismo*, Madrid, La Piqueta, 1977, p. 24.

[34] *Ibidem*, p. 175.

[35] Según Paul Virilio, «los siglos XIX y XX aún son el reino de la geopolítica. En el siglo XXI entramos en la cronopolítica, en la cual el tiempo real prima sobre el espacio real». Paul Virilio, *Cibermundo ¿una política suicida?*, Santiago de Chile, Dolmen Ediciones, 1997, p. 75.

[36] *Ibidem*, p. 47.

sarrollo de nuevas experiencias en la interacción entre el participante y los estratos de datos que contiene ese espacio, en una línea cercana a la marcada por los *audio walks* de Janet Cardiff de 1999.

Hoy los tránsitos por la ciudad lo son a la vez por los paisajes invisibles de las ondas hertzianas, siendo habitual que muchos de los proyectos de arte locativo incidan también en el cuestionamiento de los principios relacionados con la propiedad de los espacios y de su carácter público o restringido, ya sean los físicos de calles y ciudades, ya los hertzianos de las redes Wi-Fi.

En muchas de estas experiencias y situaciones el participante actuará, incluso, como una especie de «cursor humano» en el espacio real, como sucedía, por ejemplo, en *Alpha 3.4* (2002) del colectivo tsunamii.net, donde el movimiento de una persona por el espacio real, registrado con un GPS, se convertía en una forma de navegación por Internet[37].

Sin duda, la vertiente más politizada de estas iniciativas está representada por el proyecto *The Transborder Immigrant Tool* (2007), desarrollado por Electronic Disturbance Theater y b.a.n.g lab, un sistema para teléfonos móviles basado en la tecnología GPS que permite a los emigrantes que quieran cruzar ilegalmente la frontera entre México y Estados Unidos encontrar las mejores rutas en cada momento; aplicación que Ricardo Domínguez, uno de los miembros del Electronic Disturbance Theater, definía como «un dispositivo poético»[38], insistiendo nuevamente en aclarar la ubicación de este tipo de activismo político «en el marco del arte y de lo poético»[39].

Por supuesto, ninguno de estos proyectos de movilidad y localización hubiera sido posible sin que las tecnologías de comunicación, las mismas ya para el trabajo y el ocio, hubiesen ido deviniendo portátiles, asumiendo un carácter plenamente nomádico en los últimos años. Una especial relevancia tuvo en todo ello la expansión comercial de la tercera generación de telefonía móvil (la conocida como 3G) en torno al año 2003. Si con las primeras generaciones de telefonía móvil se difuminaron los límites entre el espacio público y el espacio personal, permitiendo a su usuario que, aun en medio de un lugar abarrotado de gente, pudiera sumergirse en un momento de privacidad comunicativa[40], con esa nueva generación el teléfono móvil ya no será tanto un «teléfono» como un «terminal» de datos, un auténtico dispositivo de computación ubicua, un medio que permite producir y consumir gran cantidad de información en tránsito. Y dada la importancia de la telefonía móvil y de sus dispositivos en la vida cotidiana, no es de extrañar que su presencia como elemento o tema central de muchas de las creaciones artísticas actuales haya sido ya objeto de atención específica por parte de numerosas muestras y festivales de arte móvil[41].

---

[37] http://www.tsunamii.net/alpha3.4/

[38] «Ricardo Dominguez, UCSD Library Walk, April 8, 2010», en *YouTube* [http://www.youtube.com/watch?v=5Yr2RH_dNEY].

[39] Véase Corinne Ramey, «Artivists and Mobile Phones: The Transborder Immigrant Project», 17 de noviembre de 2007 [http://mobileactive.org/artivists-and-mobile-pho].

[40] La contraposición público-privado en relación al acto comunicativo a través del móvil fue, por ejemplo, el eje central de reflexión en *On Translation: Il telefonino* (2001) de Antoni Muntadas.

[41] Hasta hoy, y de las diversas selecciones y muestras desarrolladas en torno a esta temática, destacaría la titulada «(re)distributions» (2001), comisariada por Patrick Lichty, que incluía algunas de las más destacadas

Una gran importancia van a tener las propuestas de arte locativo basadas en estrategias de movilidad y desplazamiento en el diseño de formas de relación entre personas y datos en términos lúdicos, directamente relacionadas con las formas experimentales de «juego revolucionario»[42] que los situacionistas reclamaban. No en vano, muchas de las prácticas más conocidas de arte locativo corresponden a la vía abierta por los *pervasive games*[43] pero trasladando los personajes de los videojuegos al espacio físico, dando lugar a lo que podríamos denominar como «juego locativo». En vez de hacer más reales los videojuegos, se trata de hacer que las calles de las ciudades se conviertan en los nuevos escenarios «reales» de un juego digital en red. Uno de los primeros proyectos en esta línea de trabajo fue *Can You See Me Now?*[44] (2001) de Blast Theory (en colaboración con Mixed Reality Lab), un juego que acontecía simultáneamente en línea y en las calles de la ciudad. Cualquier persona podía jugar a través de Internet en una ciudad virtual contra los miembros de Blast Theory, actuando mediante un mapa de la ciudad donde aparecían tanto los jugadores que participaban en el espacio virtual de la red como los que se iban moviendo realmente por las calles. La localización física devenía así un elemento esencial del juego, que se basaba en un solapamiento entre la ciudad «real» y la virtual. El juego se desarrollaba en un mismo espacio, en un mismo lugar, pero de forma física y virtual simultáneamente. La contraposición entre ausencia y presencia, entre espacio real y representación digital, adquiría un papel protagonista. Otros conocidos proyectos como *Asphalt Games* (2003) de Michele Chang y Liz Goodman, *PacManhattan*[45] (2004), desarrollado por estudiantes de posgrado del programa de telecomunicaciones interactivas de la NYU, o *Manhattan Story Mashup*[46] (2006) de Ville Tuulos y Jürgen Scheible, pueden servir de ejemplos de la continuidad de esta línea de investigación basada en la generación, en términos de «juego», de nuevas experiencias híbridas

---

propuestas en torno al «potencial expresivo» de los dispositivos móviles, así como «Cell Phone: Art and the Mobile Phone» (2007), comisariada por Irene Hofmann para el Contemporary Museum de Baltimore. Asimismo, el papel desempeñado por algunos festivales de arte en medios móviles como vivo arte.mov en Brasil ha permitido dar a conocer a nivel internacional la evolución de este conjunto de propuestas, muchas de ellas vinculadas a las prácticas de arte locativo.

[42] Según La Internacional Situacionista, «la única salida progresiva es liberar en otra parte, y más ampliamente, la tendencia a jugar [...] Contra todas las formas regresivas del juego, que son sus retornos a estadios infantiles, ligados siempre a políticas reaccionarias, hay que sostener las formas experimentales de un juego revolucionario»; «Problemas preliminares a la construcción de una situación», en *La creación abierta y sus enemigos. Textos situacionistas sobre arte y urbanismo*, cit., p. 23.

[43] Véase Thomas Dreher, «Pervasive Games: Interfaces, Strategies and Moves», 2008 [http://asl.uni-muenchen.de/links/NAPGe.html].

[44] http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html

[45] En *PacManhattan*, la ciudad de Nueva York se empleaba para recrear en las calles el popular juego *Pac-Man* de los años ochenta, empleando teléfonos móviles, conexiones inalámbricas de Internet y aplicaciones de software diseñadas expresamente para este proyecto [http://www.pacmanhattan.com/about.php].

[46] Se trata de un juego urbano colaborativo que tuvo lugar el 23 de septiembre de 2006 en Manhattan y en el que participaron más de 150 jugadores. El juego hacía uso de la web, cámaras de móviles y pantallas urbanas. La experiencia planteaba nuevas formas de narración interactiva permitiendo a un ilimitado número de jugadores crear historias en la web mientras otros jugadores ilustraban esas historias con las cámaras de sus teléfonos móviles.

entre el campo de las redes y los espacios de las calles, inductoras siempre de nuevas formas lúdicas de interacción social, de «reencuentro» con la ciudad. Por otro lado, proyectos como *Noderunner*[47] (2003), de Carlos J. Gomez de Llarena y Yury Gitman, se centraban en revelar en el espacio físico el carácter abierto o restringido de las redes inalámbricas que se solapan en el espacio público. Dos grupos compuestos de cuatro jugadores competían en la ciudad tratando de localizar y acceder al mayor número posible de nodos *wireless* de Internet, en una variación de las actividades de *warchalking*[48].

Otra vía emergente del arte locativo basada en las poéticas de la movilidad es la que explora las relaciones entre el uso de las tecnologías portátiles y los lugares y situaciones en los que éstas se emplean (como navegar por la red o hablar por teléfono mientras se viaja en un medio de transporte, por ejemplo). Así, en obras como *Tiempo acompañado* (2011) de Miguel Hontoria se tematizan esas formas cotidianas de organizar y de llenar tecnológicamente el tiempo del tránsito urbano por determinados lugares, que, en muchas ocasiones, no son sino formas de efectuar un cierto aislamiento del individuo en relación al entorno que le rodea, de lograr un estado de cierta soledad aun estando rodeado de gente, de acceder a un espacio privado en pleno espacio público de la ciudad.

Estéticas de la anotación urbana

Es evidente que el mundo que nos rodea es un cibermundo, tejido en total invisibilidad por ondas y campos electromagnéticos, sólo imaginable mediante la contemplación de sus instrumentos, en la verticalidad abrumadora de las viejas antenas de televisión o en las luces parpadeantes de los módems Wi-Fi colocados en los techos y paredes de cualquier edificio. El tejido urbano no está conformado ahora sólo de piedra, ladrillos y cemento, sino que incluye también código y conectividad. Geometrías invisibles a nuestro alrededor, arquitecturas de información que indican que el espacio en el que habitamos, frente a los que querían imaginarlo como una sustitución del espacio «real» por el virtual, es y será siempre una combinación indistinguible de ambos. Se recuperaría con todo ello una problemática que no es en absoluto nueva: cómo diseñar formas para la interacción creativa entre el espacio físico y el de los datos, cómo lo virtual remodela

[47] Este proyecto fue creado para la muestra «We Love NY: Mapping Manhattan with Artists and Activists», producida por Eyebeam y comisariada por Jonah Peretti y Cat Mazza. En este juego, dos grupos compuestos por 4 jugadores competían en la ciudad tratando de localizar y acceder al mayor número posible de nodos *wireless* de Internet. Una vez que se habían conectado a Internet mediante algún nodo abierto, el equipo debía enviar una prueba fotográfica al *blog* del proyecto (una fotografía de ellos mismos en los lugares exactos donde hubieran conseguido conectarse). El espacio de la ciudad era considerado así como una interfaz en sí mismo. Los espacios de las redes inalámbricas devenían de esta manera un espacio de juego, como antes lo habían sido exclusivamente los parques o áreas recreativas de la ciudad [http://noderunner.omnistep.com/play.php].

[48] Se trata de un lenguaje de símbolos realizados en las paredes y suelos de las ciudades con el fin de señalar la existencia de una red inalámbica accesible desde ese lugar. El inicio de este tipo de práctica tuvo lugar en torno al año 2002.

o puede reconfigurar lo físico, hasta qué punto la información contextualizada, el suplementar el espacio con documentos e informaciones de experiencias allí vividas, puede recrear estos lugares, transformándolos de forma esencial.

Uno de los más destacados proyectos de anotación urbana fue *Urban Tapestries* (2002-2005), desarrollado por el colectivo Proboscis en la ciudad de Londres y articulado mediante la combinación de tecnologías móviles, Internet y sistemas de información geográfica. Permitía a sus usuarios asociar contenidos como una historia, un archivo de audio o una imagen a una localización concreta, pudiendo ser luego recibidos estos archivos por otros usuarios. Se trataba de generar una acumulación, abierta siempre a nuevas incorporaciones, de capas de información y datos vinculados a un lugar específico de la ciudad. Estos elementos informativos, rastros lingüísticos de presencias humanas, hacían que el conocimiento de la identidad y de las especificidades del lugar se abriesen a un saber profundamente íntimo. Este inmenso almacén de historias locales y de experiencias personales, localizadas espacialmente, permitía redescubrir el espacio físico de calles y plazas «navegando» simultáneamente por un sinfín de experiencias y comentarios que alguien asoció a cada uno de esos espacios, llenándolos de nuevas connotaciones. Poniendo en conexión lo espacial con lo social, la localización con el lenguaje, el proyecto sería un buen ejemplo de las ya diversas tentativas de profundizar en el concepto de «conocimiento social»[49] en el que la experiencia de un lugar se abre a múltiples narrativas, a infinitas observaciones particulares.

De todos los demás trabajos de este tipo realizados a partir del 2001, destacaría *Grafedia*[50] (2005) de John Geraci, que disuelve la línea entre los espacios urbanos y el de los datos promoviendo la distribución de grafiti hiperenlazado en varias ciudades, a partir de la realización de hipervínculos escritos a mano en superficies físicas. Con este proyecto, frases y palabras aparecen en la calle enlazadas con archivos digitales de vídeo y audio. Cualquier superficie urbana (paredes, aceras, etc.) podía convertirse así en una página web, al poder crear sobre ella un hipervínculo que diera acceso a materiales sonoros y visuales de muy diverso tipo. Otro proyecto muy parecido, basado en nuevas formas de «escribir» digitalmente en el espacio urbano con dispositivos móviles, es el conocidísimo *Yellow Arrow*[51] (2004) desarrollado por Counts Media, Inc., que hacía posible recibir y publicar ideas e historias personales vinculadas a un lugar concreto mediante mensajes de texto de teléfono móvil y mapas interactivos en línea.

Una interesante propuesta de investigación acerca de las posibilidades de estas tecnologías en la construcción de la memoria colectiva fue *Handheld Histories as Hyper-Monuments*[52] (2007) de Carmin Karasic, Rolf van Gelder y Rob Coshow. También diseñado para dispositivos móviles (el usuario debía disponer de un teléfono celular con capacidad para mostrar vídeo, para enviar y recibir datos multimedia y con GPS), este sistema permitía construir «hipermonumentos» aglutinando historias no oficiales rela-

[49] Véase Roger Silverstone y Zoetanya Sujon, «Urban Tapestries: Experimental Ethnography, Technological Identities and Place», *MEDIA@LSE Electronic Working Papers* 7 (2005) [http://www.lse.ac.uk/collections/media@lse/pdf/EWP7.pdf].

[50] http://www.grafedia.com/

[51] http://www.yellowarrow.net/

[52] http://www.turbulence.org/Works/HyperMonument/about.php/

cionadas con monumentos históricos específicos, creando sus «dobles digitales», promoviendo perspectivas alternativas en la comprensión histórica y en la puesta en evidencia de determinados prejuicios históricos[53].

La formas de actuación de estos artistas, basadas en la hibridación de lo digital y lo material, evidencian además la crisis de la realidad virtual como ámbito para la navegación espacializada tridimensionalmente por los territorios informativos digitales. Tenemos que reconocer que la imagen pura de síntesis no suscita ya tanto interés como el solapamiento de datos digitales a la imagen óptica, o bien su combinación o fusión. En realidad, desde finales de los últimos años noventa se constata la progresiva sustitución del concepto de «realidad virtual» por el de «realidad aumentada». Indudablemente, antecedentes de esta relación entre espacio físico e información añadida se hallan en la idea de una arquitectura «sin características», irónicamente imaginada por Robert Venturi y Denise Scott Brown, y concretada en las fachadas mediales del colectivo realities:united (realU), fundado en el año 2000 por Tim Edler y Jan Edler, o en la escultura interactiva de Christian Moeller, por ejemplo.

También debemos reconocer las grandes posibilidades de la realidad aumentada para generar intradiscursos alternativos a las instituciones artísticas, como se hizo evidente en el *The Invisible Pavilion*, una propuesta de realidad aumentada que intervenía el área de los Giardini de la Bienal de Venecia de 2011. Con este sistema, cualquier visitante de la bienal que dispusiese de un iPhone o cualquier otro terminal con el sistema Android, podía ver en su pantalla la obra de una nutrida selección de artistas (comisariada por Simona Lodi y Les Liens Invisibles) que, de muy diversas maneras, reintepretaban el espacio físico de la propia bienal[54].

En conclusión, se podría afirmar que, a lo largo de la última década, se ha problematizado intensamente el concepto de «espacio» resaltando su hibridez entre lo tangible del ámbito físico y lo intangible de las capas de datos añadidas a él. De hecho, y como auguran las experimentaciones artísticas vinculadas a los medios locativos y a la realidad aumentada, es más que probable que el modelo espacial predominante en el futuro se fundamente en espacios sensibles, reactivos agentes de acogida del habitante al que acompañarán en todo momento, satisfaciendo sus necesidades de cambio o de modificación a través de la inmediata transformación de su entorno, de la permanente actualización de las formas en las que éste deberá reaccionar ante él. Lo que viviremos es un cambio radical: del reaccionar del sujeto ante el ambiente a la reacción de éste frente a aquél, como un nuevo modo de configurar otra identidad espacial, otra forma de experiencia del lugar.

---

[53] Este proyecto recuerda mucho al de Teri Rueb titulado *Itinerant* (2005), que permitía escuchar en diferentes espacios públicos de Boston, a través de un dispositivo portátil dotado de GPS, documentos sonoros de historias personales grabadas por diferentes personas en cada lugar.

[54] La nómina de artistas incluía a Artie Vierkant, Costant Dullaart, CONT3XT.NET, IOCOSE, Jon Rafman, Les Liens Invisibles, Molleindustria, Parker Ito y REFF-RomaEuropa FakeFactory.

Estrategias de mapeado y nuevas cartografías

Las aportaciones de las prácticas artísticas locativas a lo que podemos denominar como «web geoespacial» son muchas y de gran interés. En primer lugar, porque gran parte de las propuestas de arte locativo no son sino cartografías dinámicas y abiertas, representaciones alternativas de la experiencia del espacio, con las que se hace posible ensayar otras posibilidades de interacción social más dinámica. Un nuevo auge, pues, de lo cartográfico como forma de expresión artística[55], que acontece sobre todo a partir del 2002, caracterizado por la generación de mapas personalizados y colaborativos, conformados a través de formas de identificación de los espacios basadas, muchas veces, en aspectos puramente subjetivos o experienciales y no sólo puramente geográficos (puntos, coordenadas, etc.). Mapas que no sólo son representación de localizaciones sino, más bien, sistemas de relaciones y experiencias a partir de interacciones con estratos de información diferentes añadidos a lugares específicos. Cartografías que consideran el espacio no en términos absolutos sino en términos relacionales, siguiendo una vez más la noción griega del mapa como sistema de relaciones y no como inventario de localizaciones, no como descripción de una superficie sino como escena en la que tienen lugar interacciones humanas.

Entre los primeros proyectos vinculados a estas vías de investigación podríamos mencionar algunos como *Amsterdam RealTime* (2002) de Esther Polak y The Waag Society, un intento de visualizar mapas mentales de los habitantes de Amsterdam a través del examen de sus tránsitos por la ciudad[56], o *iSee*[57] (2001-2005) del Institute for Applied Autonomy, una aplicación web centrada en la localización de cámaras de vigilancia en los espacios públicos, que permitía realizar un tránsito de un lugar a otro por varias ciudades sin ser registrado por ninguna de dichas cámaras, un típico ejemplo de «vigilancia inversa» mediante tecnologías locativas. Otras interesantes propuestas son obras-documento con un enfoque psicogeográfico de una zona concreta, como *One Block Radius* (2004) de Dave Mandl y Christina Ray, un espacio web con documentación muy variada acerca del entorno y el vecindario del lugar donde se instalaría finalmente el nuevo edificio del New Museum de Nueva York.

De gran interés son las investigaciones realizadas por Grégory Chatonsky acerca de las relaciones entre flujos comunicativos y la localización física de los usuarios de Internet, como se muestra en *Insulaires/Islanders – Flußgeist 3* (2007), una obra de narrativa generativa basada en la combinación de Google Maps, imágenes satélite, fotografías extraídas de Flickr y texto encontrado en la web, así como las exploraciones desarrolladas por Jodi en su obra *GG/Paris*[58] (2011), un viaje automatizado por la ciudad de París a través de Google Earth que se detiene exclusivamente en los puntos centrales de dece-

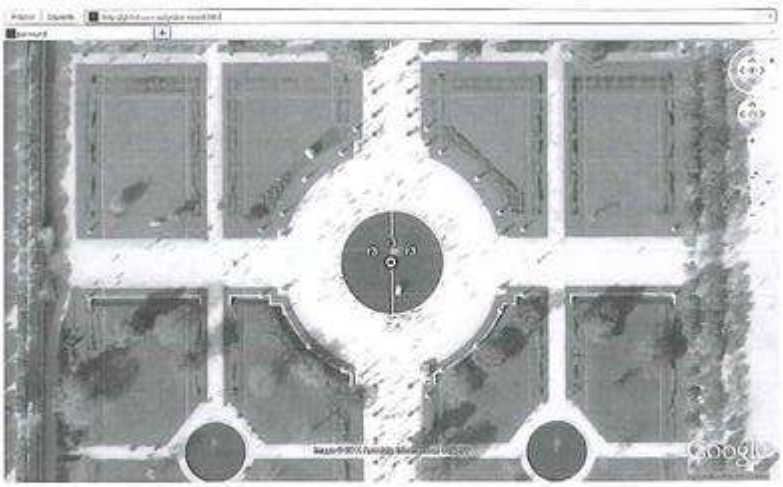
---

[55] Véase Katharine Harmon, *The Map as Art: Contemporary Artists Explore Cartography*, Nueva York, Princeton Architectural Press, 2009.

[56] En el proyecto *Amsterdam RealTime* se invitó a los residentes de la ciudad holandesa a llevar durante dos meses una unidad portátil equipada con un GPS. Los datos de su situación eran enviados en tiempo real a un sistema central, que los visualizaba generando mapas de Amsterdam simplemente mediante líneas, a partir únicamente de esos movimientos.

[57] http://www.appliedautonomy.com/isee.html

[58] http://globalmove.us/ge/par-round.html



73. Jodi, *GG/Paris*, 2011.

nas de plazas de la ciudad, sometiendo al espectador a un viaje forzoso de una plaza a otra, en una experiencia de los valores geopolíticos de la ordenación urbanística parisina conforme a puntos centrales interconectados.

Por otra parte, Julian Oliver, en su proyecto *Border Bumping* (2012) empleará la infraestructura de las telecomunicaciones como medio para cuestionar las fronteras físicas entre los países. Las líneas de división política delineadas en los mapas son aquí continuamente cuestionadas en función de su discrepancia con respecto a las fronteras marcadas por el alcance de las antenas que proporcionan acceso a los diferentes proveedores de servicios de telecomunicación en unos países y otros. Una interesante dialéctica la afrontada por Oliver entre la territorialización física y la digital y, más allá de ésta, entre los poderes políticos y los corporativos.

Muchas de estas indagaciones en torno al espacio y a las negociaciones virtual/material revitalizaron la importancia en el pensamiento artístico de algunos términos y conceptos ya clásicos, como las «heterotopías» de Foucault, los «no lugares» de Augé, las geografías posmodernas de Edward Soja[59] o los espacios contenedores de todos los espacios imaginados por Borges. Pero también situaron en el centro del debate referencias tan antiguas como las artes cartográficas de Ptolomeo, los sistemas relacionales o catasterismos de Eratóstenes (trasladar un ser mitológico al cielo convirtiéndolo en una constelación) o los atlas astronómicos del siglo xvi de Giovanni Paolo Gallucci, por ejemplo. Asimismo, retomaban muchas de las ideas planteadas por todos aquellos artistas que estuvieron durante las décadas pasadas comprometidos en intensas actividades cartográficas, como Houston Conwill, Graeme Miller o Janet Cardiff. Antecedentes todos ellos de las poéticas actuales que toman cuerpo en la remodelación digital del conjunto de relaciones posibles entre el espacio y el registro de datos y memoria de su experiencia; en los emergentes experimentos liminares entre los flujos digitales y la realidad material de la ciudad.

[59] Véase Edward Soja, *Postmodern Geographies. The reassertion of space in critical social theory*, Londres, Verso, 1989, y, también del mismo autor, *Thirdspace. Journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places*, Oxford, Blackwell, 1996.

Vigilancia y localización

Para acceder a más servicios en el ámbito de lo digital nos exponemos siempre a más control. Parece haber llegado el momento del fin de los secretos o de la confidencialidad, imposible, en cualquier caso, «a velocidad electrónica», en la que todo devendría, según el no tan exagerado vaticinio de Mcluhan, «rayos-X». No es fácil ahora permanecer como *flâneur*, aquel perfecto espectador al que Baudelaire situaba su domicilio entre la fluctuación y el movimiento, entre lo fugitivo y lo infinito, en medio del mundo y, sin embargo, escondido de él.

Se retoman así, de nuevo, las teorías sobre los efectos del panóptico, capaz, según Bentham, de que los presos sometidos a esta estructura internalizasen la mirada disciplinadora. Época de la vigilancia ubicua, de un nuevo panóptico, cuyo símbolo más propio sería la visión satélite, el ojo en el cielo, cuya acción de ver crea mapas como resultado, en la que ver es cartografiar. Capacidad de vigilancia globalizada que permite que la imagen devenga precisa cartografía, completa representación planetaria, espacio de legibilidad óptica detallada.

Las tecnologías de los medios locativos conformarían el más claro signo de la dominación observante y localizadora, de la capacidad de control y vigilancia permanente y total. De ahí que, en muchas de las obras que hacen uso de este tipo de tecnologías, de lo que se trate es de ensayar formas de contrarrestar la amenazante «política» inherente a éstas, explorando sus potenciales en direcciones contrarias, haciendo de ellas tecnologías para el juego, la crítica o la disensión.

En una (a veces más que evidente) contraposición al tratamiento del espacio que desarrollan las cámaras y demás instrumentos de vigilancia espacialmente localizados, a su acción de extracción de datos del mundo real, muchas prácticas artísticas locativas, como hemos visto, estudian formas de aportación de datos al espacio real, haciendo posible una revelación, en el espacio de la ciudad, de muchos aspectos perdidos u ocultos en lo evidente. Incluso algunas de las creaciones más comprometidas socialmente en el campo del «arte locativo» se plantean como objetivo emplear estas tecnologías, precisamente, para proteger la privacidad de las personas, orientándose, por ejemplo, a generar itinerarios urbanos por donde escapar de los sistemas de vigilancia, como acontece en trabajos como *Digital Shelters* (2002) de Pedro Sepúlveda, *Floatables for Privacy*[60] de Usman Haque o *iSee* (2001), del Institute for Applied Autonomy. Otras propuestas, como *The Loca Project*[61] (2006) de Drew Hemment, John Evans, Theo Humphries y Mika Raento, evidenciaron cómo algunas formas de vigilancia se sitúan ya al nivel de usuario, siendo posible ejercerlas por parte de cualquiera a través de redes del tipo P2P o de las basadas en la tecnología Bluetooth, por ejemplo.

En proyectos como *Tracking Transience*[62] (iniciado en 2002) de Hasan M. Elahi, se llevarán al extremo los actos de vigilancia geolocalizada, haciendo públicos muchos aspectos de la vida cotidiana del artista por medio de un sistema que genera una base de datos públicos de imágenes e información locativa del artista en tiempo real, en una irónica cooperación

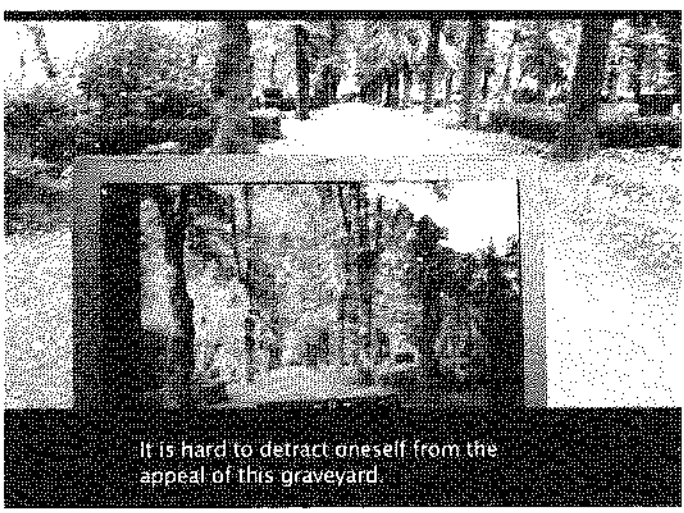
[60] http://haque.co.uk/floatables.php/

[61] http://www.loca-lab.org/

[62] http://trackingtransience.net/

no autorizada con el FBI. Una propuesta cercana a la del proyecto *Vopos* (2002), en el que Eva y Franco Mattes publicaron en la web de forma abierta y continuada durante un año las coordenadas de su localización geográfica en tiempo real (y como también hará unos años más tarde Martin John Callanan en su proyecto *Location of I*, desarrollado entre 2007 y 2009). La práctica artística asume así el papel de registrar el sometimiento del individuo a la monitorización de su ubicación, de sus desplazamientos por el espacio. El artista se presenta como un cuerpo localizado, ubicado permanentemente. Y si la condición de artista ha estado siempre vinculada a la exposición pública de los objetos que realiza, aquí el objeto exhibido, en abierto, son los datos de la localización de sí mismo, la ubicación física de su corporalidad. Pero ese énfasis desmedido por el lugar geográfico que ocupa el artista en el mundo a cada momento no deja de evocar otra cuestión de mucho mayor interés: su situación ética, el posicionamiento (no espacial sino político) del artista respecto a un mundo de eficacísimos dispositivos de control en red.

Las poéticas de la localización espacial también tienen en la *performance* de Michelle Teran *Folgen* (2012) un ejemplo particularmente rico e intenso. Se basa en un meticuloso seguimiento de una serie de usuarios de YouTube, todos ellos habitantes de la ciudad de Berlín. Durante esta conmovedora *performance*, la lectura por parte de la artista de su texto *Folgen* se combinará con fragmentos de algunos de los vídeos realizados por aquellos desconocidos, junto a otros rodados por la autora en los mismos lugares en los que aquéllos grabaron los suyos. Se pone así en juego un vivir el presente de esos sitios de la ciudad por medio del pasado de esas otras personas, tratando de coincidir con ellos pero en tiempos diferentes: «Estaba situada donde tú hubieras estado si estuvieses aquí»[63]. De este modo se construye un sutil tejido narrativo a partir del seguimiento de los desplazamientos de esas personas por la ciudad, tomando sus vídeos como única guía: «Traté de imaginar cómo experimentarías la ciudad, mirándola a través de tus ojos»[64].



74. Michelle Teran, *Folgen*, 2012.

[63] Michelle Teran, *Folgen*, p. 37.
[64] *Ibid.*, p. 13.

El juego de oposiciones entre lo virtual y lo real no dejará de aflorar en esta obra, pues la búsqueda y visita de las localizaciones de esos materiales de vídeo vendría a ser un intento de obtener una evidencia de que aquellas personas realmente existen: «Por eso me siento ahora en el café al otro lado de la calle mirando a tu balcón, sabiendo que podrías aparecer en cualquier momento y te vería realmente»[65].

Enmarcada en una investigación iniciada por la artista en el 2011 y que se verá complementada con *Folgen Archive* de 2014, sería, pues, un eslabón más en la historia de las prácticas artísticas en las que la acción de seguir a alguien ha sido propuesta como comportamiento artístico específico. Una historia en la que tendríamos que recordar necesariamente la *performance* titulada *Following Piece* de Vito Acconci, realizada entre el 3 y el 25 de octubre de 1969 y en la que el artista siguió a diferentes personas elegidas al azar por las calles de Nueva York, o la serie *Suite vénitienne* (1980) de Sophie Calle, basada en el seguimiento de un hombre por la ciudad de Venecia. Sin embargo, y frente a lo realizado por estos artistas, Teran no persigue a personas en la ciudad, sino sólo sus huellas, el recuerdo de su presencia en ciertos lugares (o quizá su ausencia ya en ellos) entrecruzando aquellos registros en vídeo compartidos en la red con los espacios físicos de la ciudad.

La obra de Teran trata, sobre todo, de la reubicación física de materiales en línea; es, pues, una práctica locativa en relación a lo virtual, un gesto de resituación geográfica de bits y de fragmentos de vidas ajenas que sólo existen ya en la virtualidad de un pasado recuperable únicamente a través de esas imágenes de vídeo que compartieron un día. Momentos que en su irrelevancia quizá ya ni siquiera ellos mismos recuerden como parte de sus vidas.

Sin embargo, como en la obra de Acconci o en la de Calle, ese gesto de seguimiento no deja de ser una forma de paródica desaparición, un existir en la huella de otro. La artista se distancia de sí misma, se somete a una deriva caprichosa sólo justificable por la arbitrariedad propia de determinadas formas de deseo. De hecho, el ejercicio de Teran es uno de elegida heteronomía, dejándose arrastrar por caminos y lugares que son escenarios de la vida de otros y que ella sólo podrá ya experimentar como «intrusa».

En *Folgen*, los canales de vídeo de las personas escogidas se convierten en una especie de ojo de cerradura por la que mirar sin ser visto. En realidad, suscribirse a un canal de vídeo de YouTube o seguir a un usuario en una red social es inevitablemente acabar desarrollando una actividad de cierta vigilancia consentida, de seguimiento a distancia, que en el caso de *Folgen* se intensifica hasta el intento de llegar al otro lado de la pantalla, de alcanzar los espacios en los que se vivieron «realmente» aquellos momentos. Es una ansiosa búsqueda de lo «no virtual» detrás de la luminosa pantalla separadora de espacios y tiempos. Un camino que Teran efectuará a través de largos recorridos, deambulando por las calles de la ciudad.

Desde luego, está siendo muy fértil, en esta confluencia entre vigilancia y localización que estamos abordando en este apartado, la metáfora de la red como una especie de mirilla o dispositivo no tanto de comunicación sino fundamentalmente óptico; una poética especialmente bien tratada por Kurt Caviezel a lo largo de los años en sus series de fotografías realizadas mediante *netcams* accesibles públicamente; obras en las que el artista nunca está en el lugar donde se efectúa la toma. En ellas, la cámara fotográfica se identifica con un dispositivo lejano y múltiple, emplazado en millares de lugares de todo

[65] *Ibid.*, p. 90.

75. Kurt Caviezel, *Selfportrait (8)*, 2010.

el mundo; la pantalla de la computadora actúa como el visor de una cámara fotográfica, y el ratón como el disparador con el que el artista indica el momento en el que, desde la distancia, ha de ser capturada la imagen. Así, por ejemplo, su serie *Self-Portraits* (2010) está realizada con cámaras de vigilancia ubicadas en las calles y accesibles mediante Internet. Son fotografías en las que aparecen siempre las sombras proyectadas sobre el suelo de esas mismas cámaras que están captando la imagen. Imágenes, pues, de «ojos» mecánicos que se contemplan a sí mismos bajo el sol. Una sencilla poética visual sobre la mirada, la vigilancia y los lugares observados, sobre la condición tecnológica y automatizada de los múltiples sistemas de visión que nos rodean, que nos miran y registran siempre bajo la premisa de nuestra propia protección.

Fotografía y geonavegadores

Los sistemas de información geográfica han introducido la idea de un nuevo panóptico, determinado por la figura de un «ojo en el cielo», por la visión cenital desde los satélites. Imágenes sin perspectiva, tomadas desde tan lejos que son imágenes-mapa, en una más que evidente correspondencia entre fotografiar y cartografiar. Lo que nos permiten contemplar geonavegadores como Google Earth, por ejemplo, es un mundo fotografiado de forma automática. Millones de imágenes componen un tejido (que representa prácticamente la totalidad de la superficie del mundo) de costuras, sin embargo, a veces más que evidentes, que dejan ver momentos de captación diferentes, tiempos distintos, actualizaciones periódicas.

Y si una vez se situó una definición mínima de la fotografía en el fotograma[66], esa técnica desarrollada por Man Ray y Moholy Nagy, lo que vendría a suponer Google

[66] Véase Philippe Dubois, *El acto fotográfico. De la representación a la recepción*, Barcelona, Paidós, 1994, p. 45.

Earth sería, probablemente, una nueva definición mínima de lo fotográfico, precisamente por su automatismo y total impersonalidad, por su no intencionalidad expresiva. La aparente exactitud de esas imágenes, su completud científica, nos empuja a recuperar la idea de una imagen de precisión, literal, que exige ser leída como el signo mismo de la objetividad, llenándonos de ese sentimiento que suscita su plenitud analógica. Todo ello nos haría recordar de nuevo aquella vieja dependencia poética de los límites del mundo y de nuestra conciencia de factores de precisión del aparato de visión, de la capacidad de su teleobjetivo (recordemos que, para Flaubert, «cuanto mejores son los telescopios más numerosas son las estrellas»[67]).

En esa fantástica imagen navegable del mundo proporcionada por los geonavegadores, una legión de aficionados se divierte buscando y compartiendo los fallos, errores o aspectos más o menos insólitos de esta imagen-mundo, como las imágenes dobles, las costuras entre fotografías desajustadas y especialmente llamativas, los extraños efectos de irisaciones cromáticas o los pixelados premeditados de las zonas especialmente sensibles por razones de seguridad.

Inevitablemente, esta imagen-mundo proporcionada por los geonavegadores va a resultar de enorme interés también para muchos artistas, siendo un buen ejemplo de ello la serie *The Satellite Collection* (2010) de Jenny Odell, compuesta por *collages* a modo de repertorio de imágenes de elementos diferentes (buques cargueros, depósitos de fábricas, piscinas, etc.) tomadas de Google Satellite. *Collages* digitales que se presentan como catálogos de posibilidades de ser en el mundo de esos objetos captados por ese ojo en el cénit que los registrará sin puntos de fuga, como elementos de un mapa. La fotografía deviene con Google Earth precisa actividad cartográfica, llevando también a su culminación muchas de las aspiraciones de la fotografía aérea que iniciara Nadar, quien, no lo olvidemos, hizo en 1858 la primera toma fotográfica aérea a bordo de un globo sobre el valle del río Bièvre, en París.

Pascual Sisto también indagará en las posibilidades de los geonavedores para reflexionar sobre el propio acto fotográfico en su obra *Remake of Ed Ruscha's Thirty Four Parking Lots using Google Maps*[68] (2008). Aquí llevará a cabo una reconstrucción, empleando Google Maps, de la serie de fotografías que Ruscha tomó para su libro *Thirty Four Parking Lots in Los Angeles* (1967), que contenía 34 fotografías aéreas en blanco y negro de aparcamientos en superficie de Los Ángeles realizadas una mañana de domingo, cuando éstos se hallaban vacíos. En el *remake* de Sisto, los mismos aparcamientos son re-presentados mediante fotografías extraídas de Google maps actualizando esa serie de Ruscha 41 años más tarde. En realidad, Sisto no haría sino llevar un punto más allá el desinterés de Ruscha por la autoría de la toma fotográfica (no olvidemos que, en la serie original, las fotografías no fueron tomadas por Ruscha sino por un fotógrafo especializado en fotografía aérea). En este *remake*, es el ojo completamente desinteresado artísticamente de un satélite el que hizo las tomas de estos lugares; el artista sólo las ha buscado, «recuperándolas» en el presente a través de Google Maps. Obviamente, y al igual que

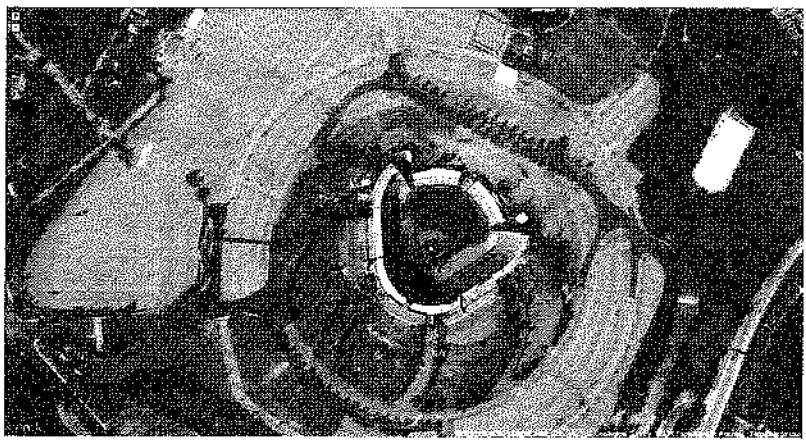
[67] Agnes Rutherford Riddell, *Flaubert and Maupassant: a literary relationship*, Chicago, The University of Chicago Press, 1920, p. 233.

[68] http://www.pascualsisto.com/parkinglots/

76. Jenny Odell, imagen de la serie *The Satellite Collection*, 2010.

en la propuesta de Ruscha, no hay especial interés por los patrones formales o por otras cualidades abstractas del diseño de esos espacios. Así, Sisto incide en los efectos que la fotografía realizada por los geonavegadores podrían tener en la reactivación de algunas de las cuestiones en torno a la práctica fotográfica abiertas por los artistas de los sesenta, para quienes la fotografía no servía como medio artístico en sí misma (Ruscha había dicho en alguna ocasión que «no soy un fotógrafo en absoluto»[69]) sino estrictamente como herramienta básica para un arte del concepto, que proporcionaba una mirada que podía ser radicalmente anónima y estrictamente literal. Concepto el de literalidad que es, sin duda, uno de los elementos más determinantes de la poética de Ruscha (probablemente, lo más interesante de sus series de libros de fotografías era que mostraban exactamente lo que indicaba su título) y que vuelve a recobrar una vigencia indiscutible hoy, en una época de automatización exhaustiva de los actos de representación fotográfica del mundo. Un tiem-

[69] Ed Ruscha, *Leave Any Information at the Signal: Writings, Interviews, Bits, Pages*, Alexandra Schwartz (ed.), Cambridge, Mass., MIT Press, 2002, p. 51.



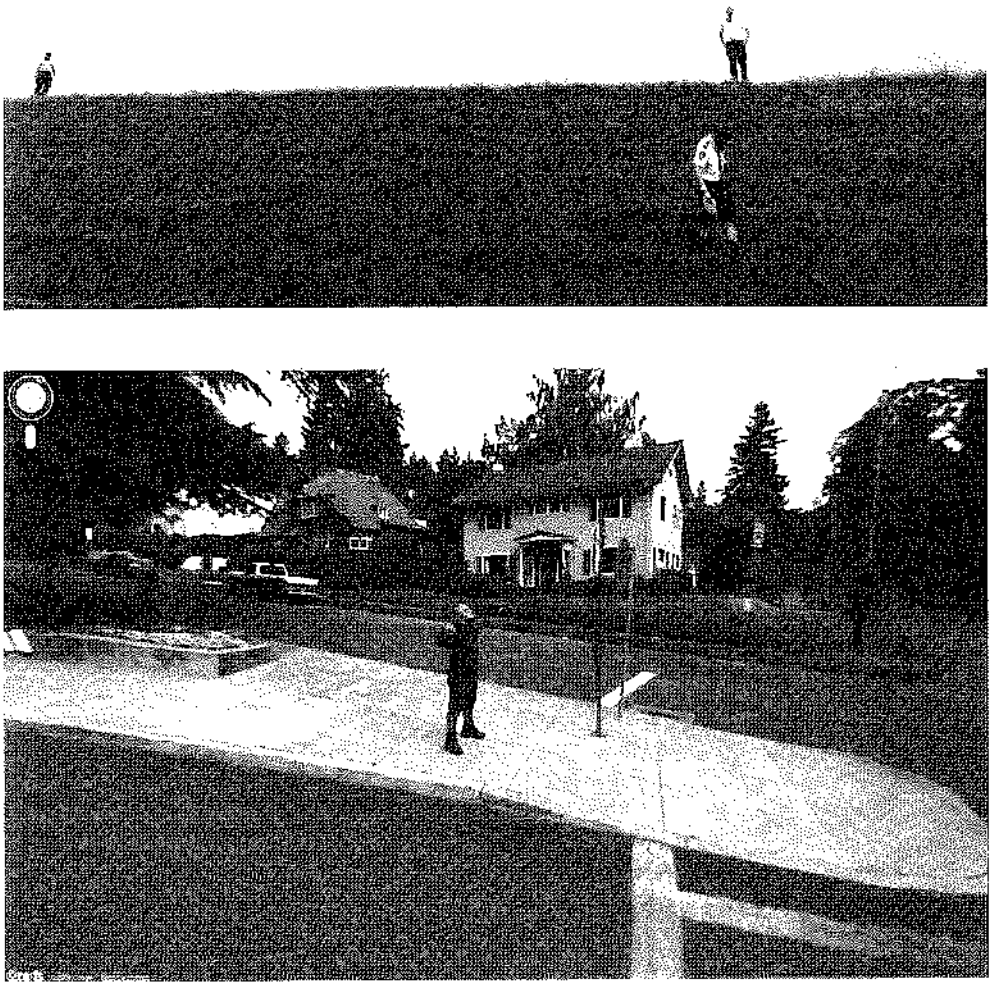
77. Pascual Sisto, *Remake of Ed Ruscha's Thirty Four Parking Lots using Google Maps*, 2008.

78. Una de las imágenes que integran el libro de fotografías de Ed Ruscha titulado *Thirty Four Parking Lots in Los Angeles*, 1967.

po el nuestro al que parece convenirle mucho una forma de actuación como la que John Schott describía al referirse a estas series fotográficas de Ruscha: «No son afirmaciones acerca del mundo a través del arte, son afirmaciones acerca del arte a través del mundo»[70].

En otro orden de cuestiones, Jon Rafman, en *The Nine Eyes of Google Street View* (2007-2011), centrará su investigación fotográfica en las tomas que integran el servicio Google Street View. Puesto en marcha en 2007, está basado en millones de imágenes

[70] Citado por Gretchen Garner en *Disappearing witness: change in twentieth-century American photography*, Baltimore, The John Hopkins University Press, p. 164.



79. Jon Rafman, imágenes de la serie *The Nine Eyes of Google Street View*, 2007-2011.

geolocalizadas de las calles y carreteras de numerosas ciudades del mundo. Cada diez o veinte metros un sistema compuesto de 9 cámaras instalado en la parte superior de cientos de vehículos que transitan por más de veinte países va captando imágenes panorámicas y geolocalizándolas. Rafman, en *The Nine Eyes*, se limitará simplemente a seleccionar algunas en ese inconmensurable archivo de imágenes tomadas de forma automática, persiguiendo ese «momento decisivo» que era la clave de la actividad del fotógrafo para Cartier-Bresson[71], pero a posteriori, no captando en directo ese momento sino, más bien, habría que decir, recuperándolo, buscándolo en lo ya fotografiado, como si todas las fotografías estuvieran ya hechas, todos los rincones escrutados, registrados fotográficamente, en una más que evidente precesión de la representación que se mostraría previa al propio acto «fotográfico» del artista. La serie de Rafman responde a una perspectiva digamos que «fotoperiodística», pero en donde la captura del «momento decisivo» es por vía de la selección, no de la captación directa. El fotógrafo no fotografía, sólo selecciona, mirando el mundo en el retrato que las máquinas han hecho de él. Un planteamiento que juega, en última instancia, con la poética del *acheiropoietos*, es decir, con aquella imagen que no está hecha por la mano del hombre y cuyo ejemplo más conocido a lo largo de la historia sería la Síndone o Santo Sudario de Turín (imagen que se cree autoproducida por el propio cuerpo de Cristo; una «fotografía» también sin fotógrafo, «fotografía automática» o primer «fotograma», quizá). Rafman, al apropiarse de algunas de esas fotografías realizadas automáticamente por Google Street View, vuelve a poner en primer término del debate el concepto de *ready made* (desde luego, no hay que olvidar la cercanía que este término tiene con el de «instantánea fotográfica»). En este caso, la idea es encontrar, en los registros de ese ojo desapasionado de Google, de ese ojo no humano que es el colmo de la indiferencia estética (y, en definitiva, de una cierta «negación» de la fotografía como arte), precisamente una intencionalidad estética. Un trabajo el de Rafman que nos recuerda la importancia, cada vez más creciente en el ámbito de lo fotográfico, de los aspectos vinculados a cómo se ha realizado una fotografía, a los procesos sociales o tecnológicos que envuelven el porqué de esa fotografía y su sentido, frente a sus específicas cualidades o intencionalidades estéticas.

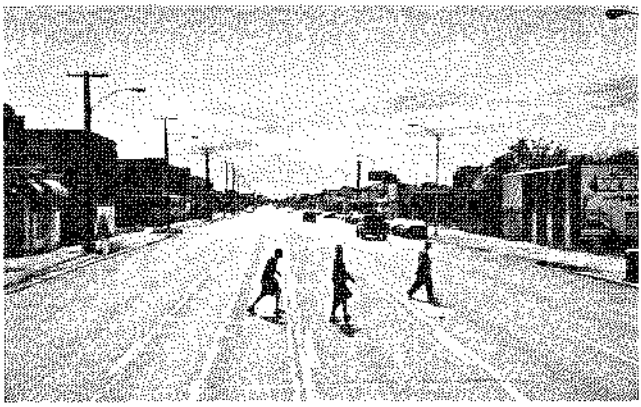
Otra notable serie basada en apropiaciones de fotografías encontradas en Google Street View es la titulada *A New American Picture* de Doug Rickard, iniciada en 2009, un conjunto de trabajos resultado de la navegación virtual por algunos de los barrios más marginales de Estados Unidos. Una serie en la que todo el protagonismo lo asumen la pobreza y las divisiones de raza y clase. De hecho, la intención de Rickard era «mirar la situación del país en esas áreas donde las oportunidades son inexistentes y donde todo está fracturado»[72]. En su opinión, las imágenes tomadas de forma automática por las cámaras de Google intensificarían esa atmósfera de alienación, «de gente invisible, aislada, sin oportunidades»[73].

---

[71] Véase Henri Cartier-Bresson, *The decisive moment*, Nueva York, Simon & Schuster, 1952. Fue publicado de forma simultánea en Francia con el título *Images à la sauvette*, París, Verve, 1952.

[72] Citado por Bryan Appleyard en «Google Street View as Art», *Sunday Times*, diciembre de 2011.

[73] *Ibid.*



80. Doug Rickard, *#82.948842, Detroit, MI. 2009*, 2010.

81. Doug Rickard, *#41.779976, Chicago, IL. 2007*, 2011.

Para su realización, Rickard fotografió con su cámara la pantalla de la computadora mientras navegaba por las imágenes de este servicio de Google, empleando en ocasiones como término de búsqueda «Martin Luther King»; un término con el que, asegura Rickard, conseguía encontrar las zonas más deprimidas y con mayor alto de criminalidad de ciudades como Detroit, Los Ángeles o Nueva York, lo que no deja de ser paradójico, siendo Luther King, como nos recuerda el autor de esta serie, un «gran faro de esperanza y un héroe para muchos americanos»[74].

Se denota en estas obras la influencia de algunas de las series de fotografías de Walker Evans o Dorothea Lange, pero sobre todo de la titulada *The Americans* de Robert Frank de finales de los años cincuenta. También hay claras reminiscencias, como el propio artista reconoce, de la serie *RFK Funeral Train* (1968) de Paul Fusco, en la que miles de estadounidenses fueron fotografiados al paso del tren que transportaba el féretro de Robert Kennedy desde la ciudad de Nueva York hasta el cementerio de Arlington.

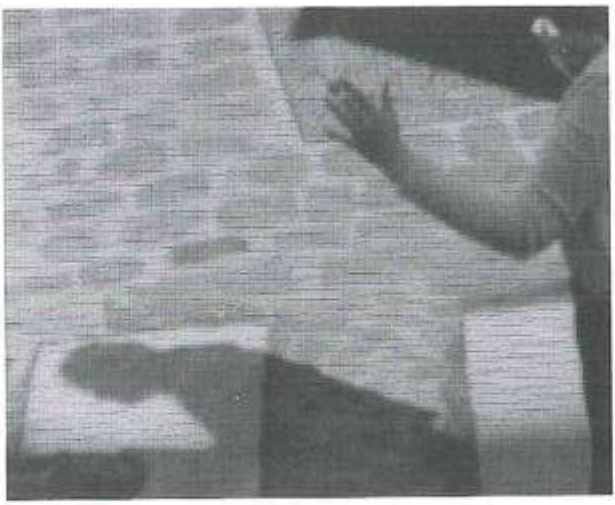
[74] En la entrevista de Spring Warren titulada «Screen Captures – Americans on Google Street», *Boom* 2, 4 (invierno de 2012) [http://www.boomcalifornia.com/2012/12/screen-captures-americans-on-google-street/].

82. Paul Fusco, *Robert Kennedy funeral train*, 1968.

Aquellas tomas fueron efectuadas por Fusco desde uno de los vagones y, por tanto, desde un punto de vista ligeramente elevado y siempre en movimiento, como sucede con las fotografías tomadas por los vehículos de Google Street View. Las personas fotografiadas al paso del tren, al igual que las capturadas por las cámaras de estos vehículos, tampoco posaban para la cámara. Incluso los barridos ocasionados por la velocidad del tren que apreciamos en la serie de Fusco se asemejan a algunos de los desenfoques y distorsiones de la imagen típicos de las fotografías de esta aplicación de Google. Juego de similitudes que colabora en una sugerente relación entre la serie de Rickard y la de Fusco, y que nos emplaza, en última instancia y casi de forma inevitable, a recordar el gran compromiso de Robert Kennedy en la lucha por los derechos civiles en Estados Unidos.

Rickard describe la experiencia de navegar por las imágenes de Google Street View como la de navegar «por un mundo congelado». Ciertamente, la frialdad representativa de las cámaras de Google resulta idónea para la representación de esa atmósfera de imposibilismo, de «sueño americano» invertido que se respira en esta serie. El difuminado de rostros que Google realiza en cada una de las fotografías que efectúan sus cámaras automatizadas, hace que los habitantes de esas calles, individuos sin rasgos identificables, devengan protagonistas genéricos de una situación de pobreza y marginalidad.

Es evidente que el compromiso político de esta serie la sitúa en la historia de la fotografía documental en Estados Unidos, en la línea iniciada por los trabajos sobre la miseria urbana del danés Jacob Riis a finales del siglo XIX o por los trabajos fotográficos de Lewis Hine sobre la precariedad laboral a principios del siglo XX. Una vía que tendrá uno de sus más importantes momentos en el legendario programa de fotografía de la Farm Security Administration (FSA) que trató de combatir la pobreza rural estadounidense durante la gran depresión de los años 30 y en el que una serie de fotógrafos recibieron el encargo de representar las calamidades vividas por los habitantes de las zonas rurales más castigadas del país. De hecho, Rickard parece volver, en cierta forma, a activar el objetivo de la FSA: «introducing America to Americans», aunque esta vez a través del distanciamiento que proporcionan la red y sus aplicaciones, en algo que podríamos denominar quizá como un «realismo virtualizado». Una serie en la que la conectividad



83. Michael Wolf, *Paris Street View*, 2010.

digital que la hace posible se convierte en un paradójico medio para la representación de persistentes formas de desconexión social, de brechas y divisiones de clase y raza.

Frente a este enfoque social que predomina en la serie de Rickard, en los trabajos del alemán Michael Wolf, también basados en Google Street View y recogidos en series como *Paris Street View* (2010), se aprecia un interés bien distinto, en cierta manera vinculado a lo que este servicio de Google tendría como «sistema de vigilancia».

Al igual que Rickard, Michael Wolf también fotografía con cámara la pantalla de la computadora, insistiendo en ese matiz de hacer «fotografía real» y no «capturas» de pantalla. Los píxeles de la pantalla (la estructura misma del hardware que hace posible la visión de la imagen para que ésta pueda ser luego fotografiada por Wolf) asumen un gran protagonismo, generando una trama que incide en la distancia entre la toma final y la realidad representada, mediada por infinidad de dispositivos técnicos. Un efecto de distancia, como un mirar desde lejos, sin poder ser visto, es omnipresente en todas estas obras. Dan la impresión de ser imágenes furtivas, como si fuesen fruto de una mirada clandestina, efecto que se incrementa al jugar Wolf insistentemente con el fragmento, con la visión parcial, produciendo un efecto similar al que proporcionaría el uso de un ultrateleobjetivo si efectuáramos esas mismas tomas en el espacio real de las calles de la ciudad. Se trata de una serie en la que Google Street View se revela como un magnífico medio para fotografiar las calles de lugares como París o Nueva York, tantísimas veces representadas fotográficamente a lo largo de la historia, permitiendo quizá así «desconocerlas» nuevamente a través de esa frialdad siempre presente en las imágenes robotizadas de Google.

En último lugar, propuestas completamente diferentes como *Street Ghosts* (2012) de Paolo Cirio podrían servirnos para ejemplificar las muchas vías de investigación artística centradas hoy en efectuar una crítica al control corporativo del espacio público. En este proyecto, una serie de imágenes de personas que aparecen en fotografías de Google Street View fueron impresas en tamaño real y resituadas en los mismos lugares en los

84. Paolo Cirio, *Street Ghosts*, 2012.

que el vehículo de Google las había capturado. Cirio operaría, pues, sobre presencias casi fantasmáticas que regresan de nuevo al espacio físico tras el proceso de digitalización llevado a cabo por la tecnología capturadora de Google. Una exploración la suya de lo que supone nuestra exposición a esa mirada omniabarcadora de Google y de las formas de propiedad de las imágenes que se generan en ese proceso. Si Google extrae datos del mundo real, capturando imágenes de los viandantes sin su permiso, Cirio irónicamente reincorpora sin permiso de Google esas imágenes de nuevo al espacio real de las calles, aunque sea ya sólo como «fantasmas». Una tematización, por tanto, de la intersección entre el mundo físico, el de nuestra vida en la calle, y los sistemas técnicos en red que lo registran, lo digitalizan y lo gestionan.

Entornos multijugador y metaversos como contextos de referencia

Desde principios de la década de los sesenta, cuando surgieron los primeros videojuegos por ordenador, hasta hoy, la evolución de esta forma de creatividad audiovisual ha sido enorme, inigualable en relación a cualquier otro campo de la creatividad audiovisual. Los videojuegos se han convertido en productos de uso masivo con un protagonismo creciente en la vida diaria de millones de niños, jóvenes y adultos, desplazando poco a poco a la televisión como eje vertebrador del tiempo de ocio en infinidad de hogares. No cabe duda de que los videojuegos son ya una de las formas más influyentes y decisivas en todos los campos de la creación audiovisual. Su peso es especialmente determinante en el cine, ámbito con el que establece una relación de influencias y apropiaciones mutuas enormemente intensa.

La inmensa proliferación de grupos de investigación, encuentros y publicaciones especializadas en los *game studies* evidencia la necesidad de nuevas metodologías de análisis aplicables a un fenómeno emergente enormemente complejo y en el que se entrecruzan infinidad de elementos.

Más allá de la consideración de los videojuegos comerciales como productos artísticos o como creatividad aplicada a la industria cultural, las relaciones entre arte y videojuegos han sido un tema recurrente ya de muchos trabajos de comisariado, como «Cracking the Maze – Game Plug-Ins as Hacker Art»[1] (1999), «ArtCade»[2] (2000), «Game Show»[3] (2001), «Trigger: Game Art»[4] (2002), «Games. Computer games by

[1] La selección fue comisariada por Anne-Marie Schleiner.

[2] La exposición tuvo lugar en el San Francisco Museum of Modern Art y estaba centrada en el análisis de las influencias de los videojuegos en el *media art*.

[3] Fue presentada en el Massachusetts Museum of Contemporary Art. La sección de *net art* de esta muestra fue comisariada por Rhizome.

[4] La selección puede consultarse en [http://www.selectparks.net/exhibitions/trigger/] y fue comisariada por Rebecca Cannon.

artists»[5] o «GameWorld»[6] (2007), entre otros muchos. Han surgido incluso algunos términos para señalar la relación entre los videojuegos y los discursos y presupuestos adscritos habitualmente al «arte contemporáneo». El más empleado es el término *game art*, que, además de utilizarse habitualmente para señalar la parte artística, creativa o propiamente estética de un videojuego (como se puede apreciar en la denominación de algunos programas de formación a nivel internacional), en el contexto del arte actual sería definible como cualquier manifestación artística en la que los juegos digitales desempeñen un papel significativo en la ideación, producción o exposición de la obra, tanto si emplean tecnologías propias del mundo del videojuego (software o hardware) como si éste aparece como tema u objeto de reflexión principal. Por tanto, podrían incluirse en este grupo creaciones propiamente «jugables» (generalmente identificadas con el término *art games*[7]) y aquellas otras que simplemente hacen uso o emplean elementos de los videojuegos, o en las que éstos y su experiencia se presentan como argumento o temática central, sea cual sea la forma en la que la obra finalmente se concrete (pintura, fotografía, animación, vídeo, instalación, *performance*, etcétera).

En términos generales, las creaciones artísticas en torno al mundo del videojuego se caracterizan por un marcado carácter crítico, orientado al análisis del trasfondo político de los videojuegos más populares, cuestionando las ideologías implícitas en ellos así como su carácter frecuentemente violento. Lo que pretenden es, en última instancia, liberar el formato videojuego de la «dictadura» del entretenimiento, así como de su dependencia de la lógica del actuar-y-no-pensar. De forma más concreta, los *art games* suelen caracterizarse por el hecho de que su sentido e intención se sitúan en otro campo que en la mera jugabilidad; es obvio que no se plantean simplemente para ser jugados repetitivamente, una y otra vez. Lo que se propone, en los casos de mayor interés, es el paso del concepto de «espectador» al de «jugador», invitándole a nuevas experiencias basadas en la participación directa en la situación, a tener «control» sobre los acontecimientos, a que devenga el «demiurgo» de lo que sucede en la pantalla.

Por supuesto, la relación entre el arte de Internet y los videojuegos se inició ya con algunas de las primeras creaciones de *net art*. Es el caso de algunas aplicaciones interactivas que aparecieron como videojuegos en modo de único jugador, jugables a través de un navegador de Internet, como *Triggerhappy* (1998) de Thomson & Craighead, o *The Intruder*[8] (1999) de Natalie Bookchin. Sin embargo, el punto esencial de enlace que debemos establecer hoy entre el arte de Internet y el amplísimo mundo de los videojuegos no puede limitarse a que la propuesta consista simplemente en un juego accesible o experimentable a través de un navegador de Internet. La obra debe hacer posible o participar de la compartición de un espacio común, en red, de juego. Sin

[5] Fue comisariada por Tilman Baumgärtel, Hans D. Christ e Iris Dressler [http://www.hartware-projekte.de/programm/inhalt/games_file_e/info_e.htm].

[6] Comisariada por Carl Goodman en colaboración con Daphne Dragona [http://www.laboralcentrodearte.org/gameworld/credits_001.html].

[7] Acerca de este término véase Tiffany Holmes, «Art Games and Breakout: New Media Meets the American Arcade», en Frans Mäyrä (ed.), *Computer Games and Digital Cultures*, Tampere, Tampere University Press, 2002.

[8] http://bookchin.net/intruder/

considerar el factor conectividad como eje central no podríamos establecer propiamente un nexo real hoy entre arte de Internet y *game art*.

Por consiguiente, sólo aquellas obras que toman como eje de actuación el concepto de videojuego en red y de todo lo que éste implica (el carácter multijugador del videojuego, la presencia simultánea de diversas personas conectadas y compartiendo un mismo espacio, etc.) podrían ser incluidas con propiedad dentro del amplio grupo de prácticas de *net art*. Conformarían, pues, interesantes ejemplos las iniciativas que intervienen específicamente en esos entornos de juego en red, considerándolos como un espacio público en el que operar (a base, por ejemplo, de la incorporación de determinados elementos o realizando acciones concretas en ellas), o aquellas propuestas que constituyen en sí mismas juegos multijugador en red alternativos, creados enteramente por sus autores o a partir de la modificación de los ya existentes.

Sin embargo, y dado que en este libro estamos tratando de ir más allá del análisis de obras de *net art*, consideraremos a lo largo de estas páginas la relación entre arte y videojuegos en línea en una dimensión más amplia, abordando también el estudio de aquellas manifestaciones artísticas que simplemente tematizan o reflexionan, de una u otra forma, acerca de la experiencia de interacción colectiva que se da en estos juegos multijugador, que profundizan en la idea del videojuego como espacio público de interacción humana y cibernética en el «tiempo real».

El diseño de formas alternativas de relación comunitaria

Una de las primeras propuestas «artísticas» consistentes en el desarrollo de una plataforma «jugable» de forma simultánea por múltiples usuarios de todo el mundo fue *Toywar*[9] (1999), del colectivo Etoy. Propuesto como un *global art game*, contaba con múltiples elementos de simulación social, como un sistema monetario, héroes, mártires, actores sociales, etc. El uso marcadamente crítico de este proyecto, eje central de la campaña de Etoy en contra de la corporación juguetera etoys.com, contrasta, sin embargo, con la mayor parte de los videojuegos multijugador y metaversos desarrollados en el contexto del arte contemporáneo más reciente, que adoptan un posicionamiento fuertemente constructivo, centrándose sobre todo en la exploración de las posibilidades de los *art games* para imaginar otras formas de relación comunitaria posibles. Lo que éstos tratan es, sobre todo, de alejar la idea del videojuego en línea o del metaverso como mero sistema de entretenimiento y convertirlo en un medio para la promoción de modos de interacción social aún no desarrollados, ensayando nuevas formas de sociabilidad. En este sentido, se orientaba, por ejemplo, *agoraXchange*[10] (2004), una iniciativa coordinada por Jackie Stevens y planteada como una comunidad en línea dedicada a imaginar y construir un juego multijugador de política global que fuese capaz de retar a la violencia y desigualdad de los presentes sistemas políticos internacionales[11] (con más que evi-

[9] http://www.toywar.com/

[10] http://www.agoraxchange.net/

[11] En *agoraXchange* se trataba de desarrollar un entorno social enteramente nuevo. El juego negaba la

dentes alusiones a *Utopía*, escrita en 1516 por Tomás Moro). En la misma línea de actuación podríamos situar *Distributive Justice*[12] (2001) de Andreja Kuluncic, incluida en la Documenta XI de Kassel, que lanzaba una mordaz crítica sobre los modelos actuales de distribución económica proponiendo vías alternativas de pensamiento crítico en relación a la autonomía individual y a las relaciones humanas en el entorno de la red.

Parece incuestionable que la indagación acerca del carácter de mediación que pueda llegar a tener el videojuego o entorno virtual multijugador para el diseño de formas alternativas de convivencia es el elemento de mayor interés de estos trabajos. Pues si en un videojuego el usuario asume el rol de «tener poder», esa idea es fácilmente deslizable hacia un empoderamiento colectivo respecto a un conjunto de necesidades sociales, asociado una y otra vez a la recurrente idea de una *joystick nation*.

Podríamos decir que subyace, en casi todas estas indagaciones artísticas, el paso del carácter «irrepresentable» de lo real (a no ser por la vía del «trauma»), tantas veces denunciado por la teoría estética posmoderna, a lo aún no presente en lo real que se hace, sin embargo, posible en lo virtual. Incluso parece exigirse con muchas de ellas que el concepto de virtualidad pierda progresivamente la connotación que tiene como condición de lo falso, de mera apariencia o simulación, de aquello que no es real, para recuperar su más preciso significado como potencial de ser: lo virtual entendido como lo que es en potencia pero no en realidad, al tiempo que como dinámica, de la misma manera que en ingeniería se denomina «desplazamiento virtual» al desplazamiento posible de un sistema mecánico cualquiera. La virtualidad sustituiría así a la fantasía como soporte y punto de apoyo para pensar y hacer creíble la posibilidad (anticipándola en el ámbito de lo digital) de ciertas transformaciones del ámbito sociopolítico.

Intervenciones en juegos multijugador y metaversos

Muchos de los videojuegos multijugador[13] generan un espacio en red de uso colectivo y permanente o *persistent world* (de ahí que, en ocasiones, se les denomine *persistent games*), un espacio social regido por las reglas del juego, capaz de albergar a decenas de miles de jugadores de forma simultánea (algunos juegos de rol multijugador masivos en línea como *World of Warcraft*[14], lanzado en 2004, cuentan ya con millones de usuarios en todo el mundo).

La incorporación de imágenes o mensajes publicitarios en los espacios virtuales de estos videojuegos pronto se hizo algo habitual. Incluso las campañas electorales han en-

---

dependencia de la ciudadanía respecto del nacimiento, la transmisión de bienes patrimoniales por herencia, el matrimonio o los derechos privados sobre la tierra.

[12] http://www.distributive-justice.com/

[13] Algunos de los más conocidos son *The Realm Online*, *Meridian 59*, *Ultima Online*, *Underlight*, *EverQuest*, *Eve Online*, *The Matrix Online*, *World of Warcraft*, etcétera.

[14] Precisamente, la muestra *WoW: Emergent Media Phenomenon* (2009), presentada por el Laguna Art Museum en Laguna Beach y comisariada por Grace Kook Anderson, estaba centrada en el impacto cultural del juego multijugador en línea *World of Warcraft*, incluyendo algunas obras de notable interés, entre ellas la de Jacqueline Goss titulada *Stranger Comes to Town* (2007).

contrado en los videojuegos en línea un espacio de gran interés para promover el voto a sus candidatos, como es buen ejemplo la desarrollada a favor de Barack Obama en 2008, que empleó como una de sus estrategias propagandísticas la introducción de anuncios electorales en el interior de 18 juegos de la consola Microsoft Xbox 360. Una estrategia la de la incorporación de mensajes en el interior de los escenarios de juego que había sido empleada seis años atrás en la intervención *Velvet-Strike*[15] (2002) realizada por un grupo de artistas compuesto por Joan Leandre, Brody Condom y Anne-Marie Schleiner. Ésta se basaba en una colección de pinturas digitales antibelicistas para usarlas como grafiti en las paredes, techos y suelo del juego en red *Counter-Strike*. Aquí el videojuego era considerado como espacio público en el que intervenir, incorporando mensajes extraños a ese contexto, elementos textuales o visuales alejados de las lógicas que esperan los jugadores habituales, subvirtiendo, aunque sólo fuera de modo anecdótico, sus expectativas.

Pero quizá sean los llamados *code-performances* la actividad más desarrollada por los artistas en estos «mundos persistentes» durante los últimos diez años. Por ejemplo, Joseph DeLappe en *Howl: Elite Force Voyager* (2001) insertó textos poéticos dentro de uno de los videojuegos multijugador más violentos mediante el servicio de mensajería instantánea que proporciona el propio videojuego. Empleó para ello como seudónimo el nombre del conocido poeta *beat* estadounidense Allen Ginsberg. La poesía se convertía así en «ruido» textual dentro del sistema de comunicación que emplean los videojugadores para comunicarse entre sí durante la simulación del combate, en información no eficiente para «sobrevivir» en el juego. Años más tarde, en *Dead in Iraq* (2006), DeLappe desarrolló una acción en el interior del juego *America's Army* (un juego en línea del Departamento de Defensa estadounidense). Haciendo uso de nuevo del servicio de mensajería instantánea que emplean los propios jugadores, escribió los nombres de los soldados estadounidenses fallecidos en Iraq desde el año 2003. En contraposición a la ausencia de dolor físico en el videojuego, DeLappe incorporaba así, a ese entorno de simulación, una forma de dolor moral, la conciencia de las muertes reales que acontecen en los lugares y situaciones que conforman su referente en el espacio físico.

Sin embargo, las intervenciones más interesantes a finales de la primera década del siglo xxi tendrán lugar no tanto en entornos de juego, como *World of Warcraft* o *Everquest*, sino en Second Life, un metaverso o entorno virtual multiusuario que, aunque comparte muchas características en común con aquéllos (sobre todo su carácter de mundo persistente en red), su experiencia no se encuentra, sin embargo, orientada a objetivos o al cumplimiento de misiones.

A la consolidación de Second Life como lugar para la experimentación artística contribuyó enormemente tanto el surgimiento de programas como el NMC Virtual Worlds[16] (auspiciado por el New Media Consortium de Austin, Texas) como la aparición de varios espacios artísticos concebidos expresamente para la investigación artística en estos entornos, entre ellos Odyssey[17], fundado en 2006 y patrocinado por Dynamis

[15] http://www.opensorcery.net/velvet-strike/

[16] http://virtualworlds.nmc.org/

[17] http://odysseyart.ning.com/

Corporation de Londres, o Ars Virtua[18] (en línea desde 2005), puestos en marcha con la clara intención de llevar la audiencia del arte contemporáneo a los nuevos medios y entornos (y como propuesta contraria a los ya numerosos y escasamente fértiles intentos de llevar los nuevos medios en red al espacio de la galería de arte o del museo). Desde su fundación, Ars Virtua ha promovido intervenciones no sólo en Second Life sino también en otros entornos 3D multiusuario como *City of Heroes*, *World of Warcraft* o *Eve*. Las relaciones e intersecciones entre lo virtual y lo material, las identidades múltiples, la desidentificación sexual y el papel de los avatares en los metaversos (en donde ninguna identidad es en realidad falsa), o el carácter totalmente relativo del espacio, la distancia y los fenómenos físicos como la gravedad o el tiempo, son algunos de los temas más recurrentes en las experimentaciones artísticas promovidas por Ars Virtua[19].

Uno de los colectivos artísticos más activos en estos ámbitos ha sido Second Front[20], fundado en 2006 y especializado en el desarrollo de *performances* en Second Life. Propuestas las suyas, como ya comentamos, de un marcado aire surreal y dadaísta, en gran medida también basadas en estrategias de *re-enactment* (reconstrucción) y parodia. Sus trabajos exploran las posibilidades de este entorno para la *performance*, como las de poder crear escenarios y situaciones sin condicionamientos físicos, intervenir desde cualquier lugar, crear cualquier escenario o concebir cualquier personaje, en una siempre radical separación entre cuerpo (avatar) y mente, en una vida más allá del cuerpo.

Por otra parte, actos originariamente concebidos como radicales indagaciones en experiencias corporales y de confrontación con lo «real», como algunas de las más extremas acciones y *performances* como *Seedbed* (1972) de Vito Acconci o *Shoot* (1971) de Chris Burden, fueron reinterpretadas en el entorno virtual de Second Life en las *Synthetic Performances* (2007-2010) desarrolladas por Franco y Eva Mattes. Las radicales exploraciones fenomenológicas pretendidas en las acciones originales, con sus extremos estados corporales de excitación, dolor, miedo o placer, fueron así trasladadas, como meras nociones, en estos *re-enactments* al entorno virtual de Second Life, un espacio de absoluta mediación tecnológica, de simulación de vida, en donde el cuerpo no es sino una mera imagen de cuerpo y sus afecciones meros atributos fingidos por un avatar 3D.

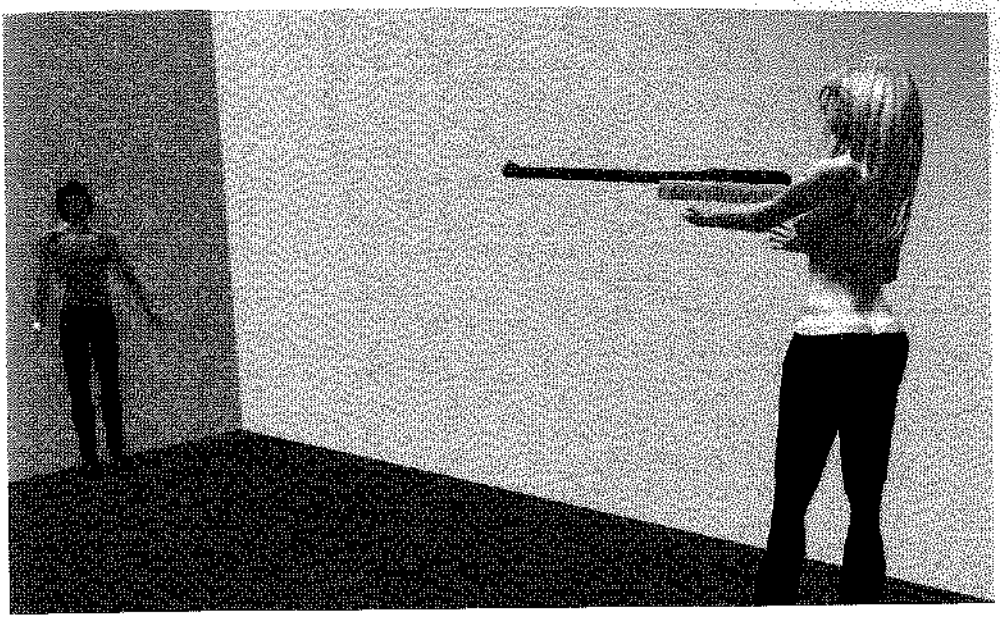
Debemos destacar también aquí el proyecto *RMB City*[21] de Cao Fei & Vitamin Creative Space, iniciado en 2007. Se trata de una ciudad construida en el entorno de Second Life y que podría ser descrita como una más que evidente referencia a la febril explosión urbanística y cultural China. *RMB City* se caracteriza por una fuerte hibridación de símbolos del pasado de China y de su presente (este espacio incluye construcciones que recuerdan el estadio olímpico de Pekín o la Oriental Pearl TV Tower de Shanghai, por ejemplo) con toda una irónica imaginería futurista, en una hilarante mezcla generadora de sorprendentes amalgamas de comunismo, socialismo y capitalismo que dan forma a

[18] http://arsvirtua.com/

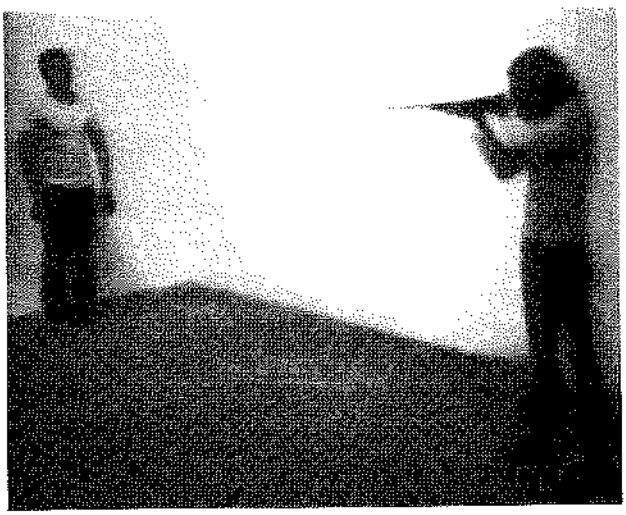
[19] De todas ellas, quizá sea la intervención de Linda Hilfling en *Second Life* titulada *Participation 0.0 – Part I* (2007) una de las iniciativas más interesantes. La autora instaló 112 vallas en ese metaverso que en su conjunto mostraban la totalidad del texto de los «términos de uso» de este entorno, que, por lo general, todos los usuarios aceptan sin leer detenidamente.

[20] http://www.secondfront.org/

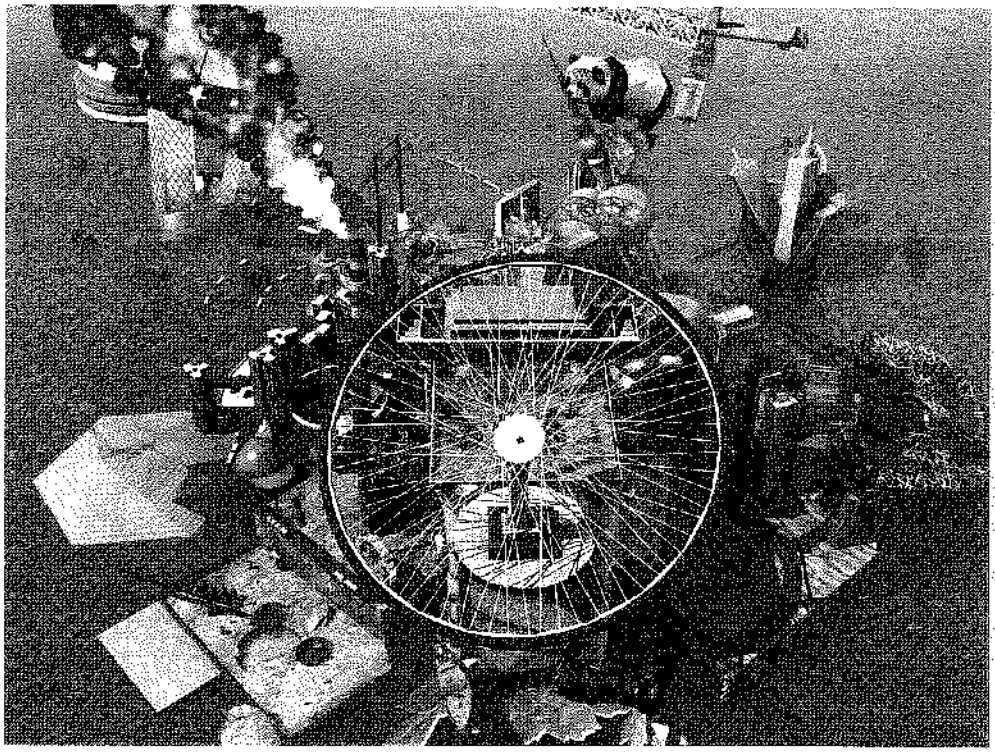
[21] http://slurl.com/secondlife/RMB%20City%201/220/16/65/



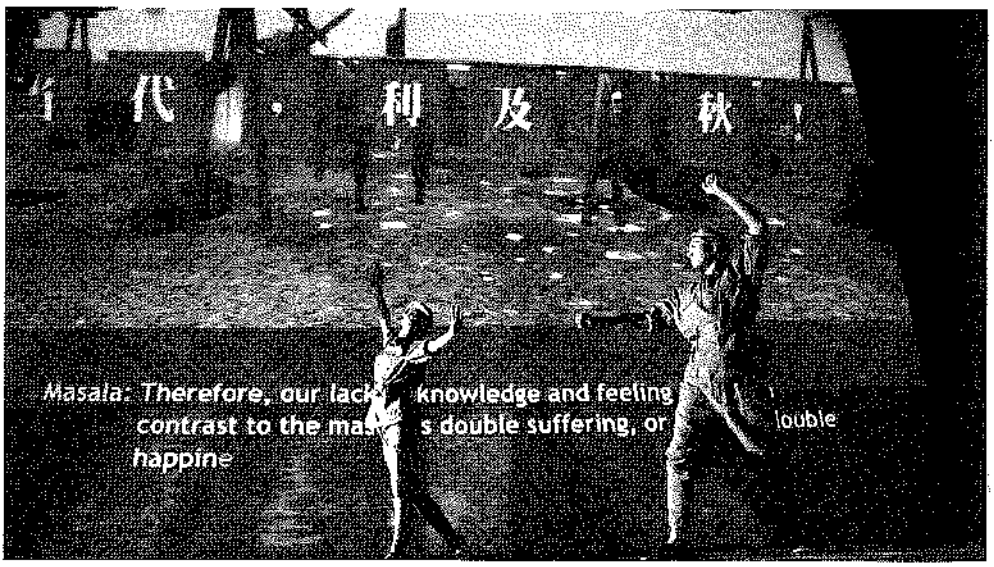
85. Eva y Franco Mattes (0100101110101101.ORG), *Reenactment of Chris Burden's Shoot*, 2007.



86. Chris Burden, *Shoot*, 1971.



87. Cao Fei, *RMB City*, 2007.



88. Cao Fei, *RMB City Opera*, 2009.

un entorno cargado de mordaces excepciones y felices incongruencias. Pero, ante todo, *RMB City* es un proyecto que explora las relaciones entre el espacio virtual y el material, sirviendo de nodo mediante el que ensayar esta articulación. Por ejemplo, *RMB City Opera* (2009) es una *performance* que se desarrolló en el espacio físico (un teatro de Turín) con actores que interpretan a los dos protagonistas de este peculiar espectáculo, Nemeth y Masala, pero también de forma simultánea en la *RMB City* de Second Life. Un entrecruzamiento de niveles de realidad distintos, que abría nuevas alternativas para relacionar órdenes ideológicos e imaginarios presuntamente incompatibles, para entremezclar parámetros de deseo y valor en principio opuestos, así como para aunar espacios históricos y temporales diferentes. Memorias del pasado, futuros del pasado, pasados del presente, futuros del futuro, se asoman en esta *networked-performance* de Fei mediante una estética cargada de guiños a los mitos de la cultura popular globalizada. Batman, Batwoman, Superman o Superwoman navegan por los valores de la Gran Revolución Cultural Proletaria de Mao Zedong de mediados de los sesenta, que no dejan de aparecer, como si de un fantasma se tratase, como capa virtual de experiencias y tentativas abandonadas.

La modificación de videojuegos en red

El permitir que los jugadores puedan modificar algunos aspectos de los videojuegos es algo que hoy forma parte ya de la estrategia comercial habitual de las corporaciones que los fabrican, poniendo a disposición del usuario diversos *kits* de desarrollo que hacen posibles estas modificaciones, como sucede en casos como *HalfLife*, *Doom3*, *Neverwinter Nights*, *Serious sam*, *Battlefield 1942*, *Quake* o *Marathon*, entre otros muchos. Por lo general, sin embargo, las obras de *game art* basadas en modificaciones de videojuegos (habitualmente identificadas con el término *art mods*) van mucho más allá de lo que suelen permitir esas aplicaciones ofrecidas por las empresas.

Las *art mods* conforman una vía de la creación digital que cuenta ya con una larga trayectoria de trabajo y que vemos consolidarse a finales de la década de los noventa, siendo la muestra «Cracking the Maze. Game Plug-ins and Patches as Hacker Art» (1999), comisariada por Anne-Marie Schleiner, el mejor repertorio hasta la fecha de las posibilidades abiertas en torno a estas estrategias; una selección centrada en el «parche» (código que se aplica a un programa para sustituir código erróneo, actualizarlo o añadir escenarios, nuevos personajes, misiones, etc.) entendido como medio para la intervención artística. En la mayor parte de las ocasiones, el juego como sistema de actuación prediseñado queda modificado, alterándose la relación entre jugador y sistema, transformándose los términos de las interacciones posibles. Muchas de ellas convierten los videojuegos en entornos no jugables, a veces eliminando toda posibilidad de interacción con ellos.

En gran medida, la figura del artista como modificador de videojuegos sería coincidente con la del *game hacker*. Desde esta perspectiva, se entendería la práctica artística como una actividad modificadora de los productos y formas dominantes del entretenimiento digital y, por tanto, la figura del artista como una modalidad de *hacker* cultural que manipula las estructuras tecnosemióticas inmanentes a los productos del entretenimiento distorsionándolas, subvirtiéndolas, haciéndolas derivar hacia otras esferas de

sentido. De hecho, ha llegado a considerarse el «parche» como una manifestación de *tactical media*, como una forma «de comprometernos en una conversación creativa/destructiva con las actividades y los productos de la cultura industrial de los medios» según la caracterizara Erkki Huhtamo[22].

Este tipo de modificaciones son buenos ejemplos de *coding art*, al estar basados en la reutilización de motores de juego para crear nuevas experiencias, situaciones y entornos. Un notable exponente de toda esta vía de investigación sería el proyecto de Tom Betts titulado *QQQ* (2002), una modificación del videojuego *Quake* que, mediante una manipulación de su motor de gráficos, conseguía que los espacios del juego se convirtieran en formaciones abstractas, participando también en esta transformación los propios jugadores de *Quake* en la red[23].

En estas manifestaciones creativas el videojuego comercial, entendido como construcción cultural, con su inmensa carga de ideología, suele ser modificado subvirtiendo las tipologías de juego predominantes o los estereotipos identitarios (como suelen pretender, por ejemplo, los «parches» feministas). Al centrarse en muchas ocasiones en los videojuegos multijugador en línea, demuestran cómo bajo el aparentemente infinito campo de posibilidades de actuación que ofrecen los «juegos persistentes» subyace un sistema prediseñado que regula los límites posibles de toda interacción, haciendo que todo acontezca en ellos bajo parámetros cuidadosamente calculados.

«Fotografía» de entornos de juego multijugador y metaversos

Si la fotografía analógica explotó siempre su apego a la «verdad» para, a través de ella, imponer sus «ficciones», hoy, por el contrario, no existe la posibilidad de olvidar que la técnica puede transformar absolutamente o, incluso, crear de la nada la cosa que «representa», ante lo que no parece quedarnos otra alternativa más que el disfrute de la siempre presupuesta artificialidad de la imagen. Las imágenes ya no pueden ser contenedoras de ningún rastro de «verdad» ajena a la suya propia, porque, con lo digital, éstas han perdido esa función de testigos que se manifestaba en la representación acreditada por ellas y que hallaba su concreción máxima en el *fuit hic*[24] de Jan van Eyck. Es más, es posible que ya no existan respuestas para aquellas preguntas que se planteaba Baudrillard: «¿A qué distancia está el mundo? ¿Cómo ajustar el enfoque?»[25].

En primer lugar, habría que tener en cuenta que el proceso de producción digital se opone claramente a ese crecimiento orgánico de la imagen al que se refería Paul Virilio como «estética de la aparición» (la que sería la primera época de la historia de la crea-

---

[22] Véase Erkki Huhtamo, «Game Patch – the Son of Scratch?», en «Cracking the Maze. Game Plug-ins and Patches as Hacker Art», 1999 [http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/erkki.html].

[23] Esta línea de trabajo fue objeto de revisión en el apartado «Games recoded» de la muestra «Gameworld» (2007), comisariada por Carl Goodman y Daphne Dragona en LABoral de Gijón.

[24] En el cuadro titulado *Retrato de Giovanni Arnolfini y su esposa* de Jan van Eyck, fechado en 1434, aparece la inscripción «Johannes de Eyck fuit hic», que en castellano podría traducirse como «Johannes de Eyck estuvo aquí».

[25] Jean Baudrillard, *El intercambio imposible*, Madrid, Cátedra, 2000, p. 149.

ción de imágenes), como el proceso de una imagen que crece desde las primeras líneas en el cuadro hasta su fase final, que queda fijada y protegida por el barniz[26]. Asimismo, la imagen digital rompía la senda marcada por la segunda etapa que Virilio nombrara: la «estética de la desaparición» propia de la fotografía[27]. La fotografía, imagen siempre vinculada al recuerdo, a lo que estuvo un instante ante el objetivo de la cámara y ya no está, a lo que desapareció inevitablemente (ante una fotografía siempre nos confrontamos con la conciencia de la extrema fugacidad del tiempo y, por lo tanto, por qué no decirlo, también de la muerte), es sustituida ahora por la imagen digital, una imagen que es la de un «siendo ahí»[28]; la imagen que contemplamos en la pantalla de un ordenador se está generando parcialmente en ella a cada momento, siendo interpretada por un software concreto y visualizada según el tipo y la configuración del monitor en el que se muestra. El momento de presencia ante nuestros ojos de esas configuraciones visuales es testimonio de una fase de su producción misma.

Muchas de estas cuestiones han sido llevadas al extremo, a situaciones casi podríamos decir paradójicas, mediante la materialización como imagen física de elementos y avatares procedentes de los mundos virtuales y metaversos; una línea de investigación que ha tenido ya un intenso desarrollo y que es perfectamente ejemplificable con series como *13 Most Beautiful Avatars* (2006) de Eva y Franco Mattes, un conjunto de obras neopop (son evidentes las referencias a artistas como Alex Katz, sobre todo) basadas en impresiones de rostros de avatares de Second Life; una serie de «retratos» en primer

89. Eva y Franco Mattes (0100101110101101.ORG), imagen de la serie *13 Most Beautiful Avatars*, 2006.

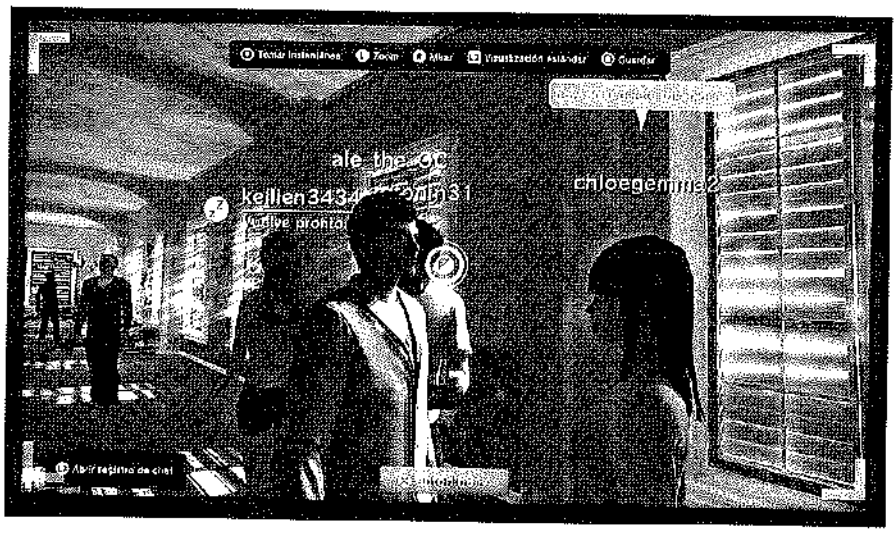
[26] Paul Virilio, *El cibermundo, la política de lo peor*, Madrid, Cátedra, 1999, p. 25.

[27] *Ibidem*.

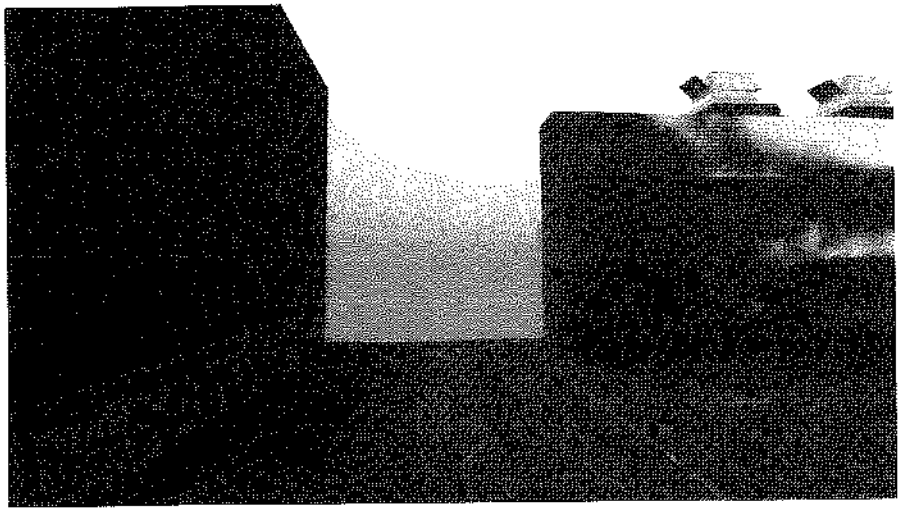
[28] Como plantea Bill Nichols, «la simulación del computador sugiere un "siendo aquí", "habiendo venido de ningún lugar", de lo que representa»; «The Work of culture in the Age of cybernetic Systems», en John Thornton Caldwell (ed.), *Theories of the new media. A Historical Perspective*, Londres, The Athlone Press, 2000, p. 98.

plano que, al serlo de avatares, son en realidad autorretatos imaginarios (con los que alguien ha decidido identificarse en Second Life). Imágenes efectuadas a través de máquinas en el mundo virtual y luego impresas también mediante máquinas que llevan un punto más lejos las lógicas reproductivas, repetitivas y maquínicas warholianas. Resulta de gran interés cómo con la impresión de la imagen tomada en los mundos virtuales ésta se fija espacialmente en un tamaño concreto. La imagen abandona así la pantalla del ordenador, ese territorio donde todo lo demás que forma parte de nuestra cultura también tiene lugar, para ubicarse en una superficie exclusiva, dotándose de especificidad como objeto, pudiendo con ello también funcionar ya en relación a las lógicas espaciales institucionales y comerciales. Finalmente, la imagen se ha situado en el mismo espacio que ocupa el espectador (en ese otro lado de la pantalla). Ahora, la imagen pasa de emitir luz a recibirla y a reflejarla. Su superficie es ya una «piel» a ser experimentada por el ojo. Consignada en ese soporte, la imagen, antes datos digitales en continua variación, deviene ahora archivo material, memoria de permanencia, imagen-cuerpo para el futuro. Pierde, pues, el carácter de actualidad pura que tenía en la pantalla, aquel «siendo-ahí», para situarse en la resistencia física ante el tiempo.

La estrategia de «fotografiar» (más bien aquí habría que decir de «capturar pantalla») en los mundos virtuales 3D ha sido también ensayada con especial acierto por Robert Overweg, quien toma imágenes de estos entornos y escenarios de los videojuegos multijugador de combate practicando un tipo de «fotografía» caracterizada por la desoladora belleza que es propia de estos escenarios de violencia virtual. Capturas de pantalla que juegan irónicamente con la búsqueda de una estética neorromántica en un mundo, sin embargo, artificial y simplificado. En esta misma línea de actuación también serían destacables los trabajos de Roc Herms que integran la serie *Postcards from home* (2010), basada en «instantáneas» tomadas en el entorno de PlayStation Home, un metaverso basado en la red de PlayStation.



90. Roc Herms, fotografía de la serie *Postcards from home*, 2010.



91. Robert Overweg, *The end of the virtual world 1*, 2010.

En general, todas estas propuestas «fotográficas» se caracterizan por una predisposición máxima a entrar en el juego de la «irrealidad» de esos entornos, de su carácter construido y funcional (ser para el juego de la guerra, ser para el juego de la interacción social, etc.). La pantalla del ordenador es, en estas exploraciones, máquina de registro visual sin lente, sin que sirva, por lo tanto, para atestiguar existencia alguna exterior al sistema de visión, sin nada que pueda responder a tal cosa en el ámbito de la «verdad» (entendida como presencia, como realidad material). Registrar imágenes en estos entornos como práctica «fotográfica» genera una compleja dialéctica entre la tradicional asunción de que el fotógrafo, al registrar la «realidad», la haría también suya y la autoría artística de los diseñadores de esos entornos artificiales. Como sucede en la fotografía convencional de arquitectura, aquí se trata también de crear a partir de espacios concebidos por otros creadores, llegar a una expresión «personal» a partir del contexto tanto formal como social diseñado por otros.

Uno de los rasgos más característicos de las manifestaciones de *game photography* es la frecuente tematización de los problemas de software y fallos que se producen en esos espacios y que, en ocasiones, dan lugar a imágenes insólitas de avatares o edificios mezclados o momentáneamente duplicados, figuras que flotan en el aire, espacios que se solapan o pierden continuidad, paredes que se hacen erróneamente transitables, etc. Imágenes y situaciones que también han sido exploradas por Mary Flanagan para la realización de alguna de sus obras de vídeo, como es el caso de *[borders]* (2010).

Puede que lo más interesante de estas indagaciones en torno al *glitch* o fallo informático radique en el hecho de que este conjunto de efectos visuales generados a consecuencia de errores del programa no sean representacionales, es decir, satisfactorias expresiones de esos mundos diseñados como simulación. Por el contrario, el error es el fallo del sistema de representación, lo que evidencia la propia estructura informática de esos entornos sintéticos o el indicio de su realidad como construcción basada en código. Así, podríamos afirmar que el *glitch*, la imagen del error, es lo más auténticamente «real»

(por no ser una simulación de la realidad) que el programa de simulación de un mundo puede generar, esto es, la revelación de su propia realidad como sistema técnico.

En ocasiones, algunos artistas han centrado sus obras en otros efectos visuales que indican los límites de la representación que permite el videojuego, es decir, allí donde se encuentra el fin de los escenarios en los que puede acontecer la acción. Overweg, por ejemplo, ha convertido en tema de algunos de sus trabajos el borde más extremo de los escenarios de juego, más allá de los cuales el mundo simulado no existe, como sucede en la serie *The end of the virtual world* (2010), creada a partir de los escenarios de videojuegos como *Half-life 2* o *Modern Warfare 2;* representaciones de los límites de la representación, planteadas a base de imágenes de unos abismos que nos invitan a pensar en qué hay más allá de la simulación (y probablemente como una más que irónica versión de la pregunta que el ser humano continuamente se hace: «¿qué hay más allá de este mundo?»).

Es incuestionable que la mayor parte de las actividades «fotográficas» en entornos de videojuegos multijugador y metaversos podrían ser consideradas como una nueva forma de fotografía «callejera» que explora entornos que debemos considerar plenamente como espacios públicos y a través de los que el fotógrafo «navega» (todo videojuego es una invitación a un viaje lleno de acontecimientos que van a suceder y de etapas que hay que superar). Las conexiones de alta velocidad y los motores de gráficos hacen que el nuevo fotógrafo pueda deambular por esos entornos al igual que la aparición de la pequeña cámara Leica hizo posible que Cartier-Bresson pudiera, en los años treinta del pasado siglo, vagar por las calles de muchas ciudades documentando lo que en ellas se presentaba ante sus ojos, permitiéndole materializar fotográficamente esos actos de «pura visión».

De forma más específica, plantear una práctica fotográfica en los entornos de videojuego es también preguntarnos si es posible en ellos no jugar, no participar en la acción para cuyo desarrollo se ha creado ese universo virtual o qué sentido puede tener «trabajar» allí donde otros simplemente «juegan». El fotógrafo, en estos entornos, desarrollará su actividad a base de continuas paradojas, como representar la «belleza» y la tranquilidad de espacios virtualmente peligrosos y concebidos para la simulación de la muerte; reflexionar estéticamente allí donde no cabe pensar sino sólo actuar, o detenerse a contemplar allí donde sólo se promueve una acción trepidante, donde sólo parece posible un uso fugaz y puramente instrumental de la visión.

Índice

Prefacio 5

1. Algunas consideraciones sobre la historia del arte de Internet 9
Los inicios del *net art* 9
Las diatribas terminológicas 13
Los rasgos distintivos del primer *net art* 15
El reconocimiento institucional y otras «muertes» del *net art* 18
Hacia la «segunda época» del arte de Internet 22
¿Arte «post-Internet»? 24

2. El sistema-red 31
La lógica inclusiva de la «Web 2.0» 34
La práctica artística en la exploración de los límites de la participación: el caso *Wikipedia Art* 37
Redes sociales y capital «social» 40
El nuevo impulso de la creatividad *amateur* 42
En la crisis de la intimidad 54
La producción biopolítica en la «web social» 56
Prácticas artísticas y economías de la afectividad 59

3. Tecnologías de la disensión 69
Arte de Internet y pensamiento social 69
Las formas del poder en el sistema-red 71
La multitud interconectada 73
El «arte» de hacer presente la queja de la multitud 77
Liberar la comunicación 84
La relación entre arte y hacktivismo 88

4. El arte de Internet y las lógicas de la propiedad 91
Acerca de la comercialización del *web art* 92
Activismos *pro-común* 96

5. Las nuevas poéticas *(online)* del registro y de la base de datos 105
Memoria y registro digital 105
En torno a los conceptos de «base de datos» y de «colección» 107
Estéticas de la búsqueda 112

6. Estéticas de datos y conectividad 117
Visualizaciones de datos y relaciones 117
Filtrar, categorizar, «etiquetar» 123

7. Interactividad electrónica e interacción social 133
Recepción y cocreación. Antecedentes de una compleja relación 133
Recepción estética e interactividad 136
Las críticas al concepto de interactividad 140
La relación con la máquina: nuevas tematizaciones de la interfaz 144
Generar comunidades de expresión 149

8. La cuestión de la identidad 155
Hacia un realismo de las ausencias 155
Nuevas vías de investigación creativa en torno al cuerpo 164

9. El *blog-art* 169
A modo de introducción: la esfera *blog* y las nuevas «egologías» 169
Las premisas del *blog-art* 176

10. Estéticas de la remezcla y de la recreación histórica 185
Remix: las estéticas digitales de la remezcla 185
Remakes 193

11. Indagaciones en torno al tiempo 201
Tiempo y espacialización 201
Estéticas del corte, la pausa y la ralentización 204
Propuestas en torno al «tiempo real» 210

12. Relaciones entre redes digitales y espacio físico 213
La problematización de las relaciones digital/material 213
La emergencia de la web geoespacial 223
Poéticas de la movilidad y de la localización 226
Estéticas de la anotación urbana 233
Estrategias de mapeado y nuevas cartografías 236
Vigilancia y localización 238
Fotografía y geonavegadores 241

13. Entornos multijugador y metaversos como contextos de referencia..... 251
El diseño de formas alternativas de relación comunitaria..... 253
Intervenciones en juegos multijugador y metaversos..... 254
La modificación de videojuegos en red..... 259
«Fotografía» de entornos de juego multijugador y metaversos 260

Otros títulos publicados

La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989

Javier Maderuelo

La presente obra recrea el espacio como tema en la arquitectura y el arte contemporáneos, principalmente en el periodo que abarca desde los primeros años sesenta hasta finales de los ochenta, cuando la idea de espacio cobró un especial protagonismo. El análisis del papel del espacio en las artes se centra en la escultura y sus desbordamientos, de manera que se establece una especie de dialéctica entre el espacio arquitectónico y el escultórico, rastreando los ricos márgenes que se han generado en los límites de ambas disciplinas y que han dado origen a otros nuevos géneros en los que lo espacial aparece como una de sus características más definitorias. Sin pretender llega a hacer una historia de la cultura de una época o momento determinados, este ensayo intenta superar las metodologías al uso en historiografía del arte, así como los conceptos preestablecidos sobre las distintas artes para, sirviéndose de ideas y acontecimientos filosóficos, artísticos, musicales, literarios y arquitectónicos, trazar un perfil del ambiente cultural que se respiró en Occidente tras la Segunda Guerra mundial. Para ello se sirve de un hilo conductor: la idea de espacio.

432 páginas

978-84-460-1261-0

El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno

Juan Antonio Ramírez

En este libro se defiende la idea de que las transformaciones artísticas de la modernidad nos ayudan a comprender en qué consistió el sistema que se ponía en cuestión,

y a la inversa, pues es en el marco de la tradición donde adquieren sentido las revoluciones creativas de los últimos cien años. El (des)orden del arte moderno se evidencia así en unos pocos asuntos nucleares: emergencia y expansión del modo «panóptico» de visión; aparición del movimiento real superando al movimiento congelado o ilusorio; atención a los distintos primitivismos como alternativas al prestigio paralizante del canon occidental; autonomía creciente del objeto real frente al ficticio, con la irrupción, más reciente, de los entes virtuales; apropiación del suelo como territorio horizontal de la creación, y, finalmente, reevaluación de la noción benjaminiana del aura, que no se perdió en las sociedades actuales, sino que se habría extendido a cada reproducción o a cada gesto creativo. Juan Antonio Ramírez sostiene que si la modernidad ha producido algo comparable al orden visual renacentista, vigente durante varios siglos, no parece lógico aceptar su clausura a las pocas décadas de su nacimiento. *El objeto y el aura* es un libro insólito por su voluntad de plantear los grandes problemas del arte contemporáneo en la perspectiva histórica de «la larga duración», superando el «tiempo corto» de los acontecimientos privilegiado por la crítica de arte habitual.

224 páginas 978-84-460-2956-4

Los espejismos de la imagen en los lindes del siglo XXI

Serge Guilbaut

La obra presenta una recopilación de textos escogidos por el autor que puede contemplarse como una parte de la historia de lo contemporáneo. Se incluyen artículos especializados y entrevistas, en los que se abordan asuntos cruciales en torno a la transformación cultural que aún está teniendo lugar en Occidente bajo las presiones del mercado global. Ninguno de los textos publicados en el presente volumen son neutrales. De hecho, muestran un compromiso directo con asuntos contemporáneos. Guilbaut discute y da voz a artistas implicados a fondo en la reconstrucción de tradiciones y con el análisis de las posibilidades críticas contemporáneas. Por último, sus textos llevan a cabo un análisis crítico de las implicaciones de la evolución de las prácticas museísticas bajo una fascinación global con el explosivo fenómeno del turismo, lo que Guilbaut, tomándolo en préstamo del título de una popular canción de los Red Hot Chili Peppers, llama la «Californicación» del mundo.

208 páginas 978-84-460-2532-0

La ciudad cautiva. Orden y vigilancia en el Espacio Urbano

José Miguel G. Cortés

Dos son los temores centrales que organizan los miedos que moldean la vida en la ciudad. El primero se refiere a la desigualdad económica; el segundo, al desconocimiento de los otros y el temor a la pérdida de identidad personal. La incertidumbre y la

confusión se han incrementado por la rapidez de los cambios de las últimas décadas, lo que ha provocado que las ciudades se perciban como lugares con peligros. Por ello, la ciudad como espacio libre está siendo dividida, estructurada y controlada por las fuerzas del orden, con el objetivo de garantizar la seguridad en cualquier momento. Si hace unos años la expulsión del miedo de nuestro entorno se llevaba a cabo mediante ostentosas medidas arquitectónicas, ahora éstas están siendo sustituidas por medidas más sofisticadas e imperceptibles. Son las prótesis tecnológicas instaladas en lugares estratégicos que consiguen mantener nuestro miedo bajo control. A ese perverso juego sin fin se refiere este libro.

224 páginas 978-84-460-2785-0

Arte y archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades

Anna Maria Guasch

El arte de las primeras vanguardias se suele analizar bajo dos grandes «paradigmas»: el de la obra única, cuyo carácter de singularidad deriva de la ruptura formal y del efecto shock, y el de la multiplicidad, dominado por la discontinuidad del espacio-soporte. Pero hay un «tercer paradigma» generalmente olvidado, el del archivo. A su estudio se ha dedicado este libro, en el que se analizan sus fuentes, sus precedentes, su desarrollo y sus principales ejemplos a lo largo del siglo xx y los del xxi, ocupándose del trabajo de los artistas visuales que registran, coleccionan, almacenan o crean imágenes que, «archivadas», han devenido inventarios, tesauros, atlas o álbumes. Artistas que se valen del archivo como un nexo entre la memoria y la escritura, como un territorio fértil para todo escrutinio teórico e histórico, o como un lugar para reconstruir visiones utópicas.

320 páginas 978-84-460-2539-9

Desde los primeros años del nuevo siglo hemos visto generalizarse una serie de dinámicas multitudinarias de participación e interrelación en torno a una infinidad de redes sociales, *blogs* y grandes repositorios colectivos de archivos compartidos por millones de personas diariamente.

Un buen número de artistas no tardó mucho en comenzar a explorar de un modo crítico estas nuevas dinámicas sociales y las tecnologías que las posibilitaban, haciendo de ellas los nuevos contextos de referencia y actuación de sus investigaciones creativas.

Centrado en el análisis y caracterización de esta «segunda época» de la relación entre prácticas artísticas e Internet, este libro presenta un pormenorizado estudio tanto de la actualidad del *net art* (*blog-art*, intervenciones en redes sociales y en metaversos, instalaciones conectadas a la red...) como de aquellas manifestaciones artísticas que, sin ser obras *en línea,* trabajan «acerca de» Internet en cualquiera de sus dimensiones –estéticas, técnicas, lingüísticas, políticas o económicas– y a través de un sinfín de medios (vídeo, imagen fija, *performance...*).

La amplitud y la profundidad de este análisis hacen de este libro un material imprescindible para conocer cómo está evolucionando una faceta fundamental del arte de nuestro tiempo.

La presente edición, que recoge las más importantes aportaciones de los últimos tres años, incluye nuevos textos sobre el término «arte post-Internet» y sobre diversas prácticas como *performance* en redes sociales o fotografía.

akal

ISBN 978-84-460-4247-1
9 788446 042471
www.akal.com

Este libro ha sido impreso en papel ecológico, cuya materia prima proviene de una gestión forestal sostenible.